PLAYSTATION WORLD

Numero Due
Agosto 1999
L. 7.800

SOLUZIONI COMPLETE

Guardian's Crusade
Street Fighter Alpha 3
Civilization II
Need for Speed Road Challenge
Final Fantasy VII
ISSPRO '98
UEFA Champions League

TUTTI I SEGRETI DI Asterix

SPECIALE

E^3 = i giochi del 2000

RECENSIONI

V-Rally 2
Driver
R-Type Delta
Racing Lagoon
Lunar Silver Star Story Complete
Dance Dance Revolution
Need for Speed Road Challenge

PlayStation World - Anno 1 - N. 2 - Agosto 1999 - Editoriale Il Faro - Distribuzione A&G Marco srl- Registrazione tribunale di Milano richiesta









PERFECT ENTERTAINMENT



PlayStation

HX HalifaX
www.halifax.it

I PIRATI, ANDRANNO MAI IN VACANZA?



Al di là di ogni implicanza morale o legale. Al di là di ogni snobismo e di ogni considerazione personale. Al di là di tutto la pirateria rovina i videogiochi. Di più, la pirateria rovina l'esperienza del videogiocare, ed è una scelta di quelle organizzazioni di Honk Kong e dintorni, ma anche del paesino dietro casa, che rischia di ricadere su qualsiasi videogiocatore che decida di cedere al richiamo del gioco a pochi denari. Sappia che sta dando un prezzo, delle volte, a delle vere esperienze, che sta barattando un sentimento e un'emozione con una soluzione di comodo raffigurata da un Cd-Gold e da una custodia bianca senza scritta, se non una qualche etichetta tipica dei CD-R...
Immergersi in un mondo parallelo come quello di *Lunar: Silver Star Story Complete* (citiamo solo l'ultimo esempio che ci viene in mente, anche perché recensito in questo estivo PlayStation World) è un avvenimento, un vero happening del videogioco che cade poche volte l'anno se si tratta di un anno fortunato.
Lunar comincia da quando si intravede la confezione nella vetrina di un negozio, continua quando si apre la mappa su stoffa e si contempla in semi-adorazione il booklet da cento e passa pagine plastificate. *Lunar* si esprime in buona parte quando si parte all'avventura, con Alex e Nall, ma il gioco vero inizia ben prima ed ogni parte del mastodontico package è complementare all'esperienza di gioco. Togliersi ogni singola particella di quell'organismo è togliersi il vero sapore del gioco, ed è una scelta stupida fintanto che si considerino i videogiochi non come i "giochini", come un innocente passatempo (nulla di male per carità), ma come un'arte, allo stesso livello della musica (da camera: *Lunar*, pop da classifica: *Tomb Raider*) o del cinema (d'essai: *Metal Gear Solid*, da vacanza natalizia: *Dreams*).
Chiusa la parentesi interiore, tuffiamoci nei mari di questo numero unico estivo di PSW: preparatevi ad essere abbronzati dallo splendore abbagliante delle News (più corpose e complete, anche per vostra richiesta), della Panoramica Hardware e delle Poste (non quelle italiane per fortuna), new entry nella hit parade dell'estate. Crogiolatevi al sole delle soluzioni complete di *Guardian's Crusade*, di *Asterix*, di *Civilization II* e... e, mentre siete totalmente persi nel meritato delirio vacanziero, dedicate un pensiero anche a noi, che, stoici stiamo lavorando per il nostro prossimo incontro: non dimenticatelo, ci vediamo a settembre.

PSW **Mattia Ravanelli & Matteo Camisasca**



PLAYSTATION WORLD Anno 1 - N. 2 - Agosto 1999

Direttore responsabile:
Fabrizio Balsamo

Progetto editoriale:
Fabio Malagnini *fabio.malagnini@galactica.it*

Coordinamento redazionale:
Matteo Camisasca *scamu@writeme.com*
Mattia Ravanelli *zzave@tiscalinet.it*

Hanno collaborato:
Alessandro Billeri
Alessandro Casini
Alessandro Martini
Andrea Maderna
Daniele Borgna
Gianluca Loggia
Luca Cominelli
Luca Galliano
Marco Bosio
Piermaria Mendolicchio
Riccardo Perotti
Simone Gerevini

Direzione tecnica:
Massimiliano Casali

Segreteria di redazione:
Cristina Vincitore

Progetto grafico:
Giancarlo Pasquali

Grafica e impaginazione:
Joint s.r.l. - via Settembrini 17 - Milano
Tel. 02-6706695 - email: *oscardef@tin.it*

PlayStation World è una pubblicazione Editoriale il Faro S.r.l.

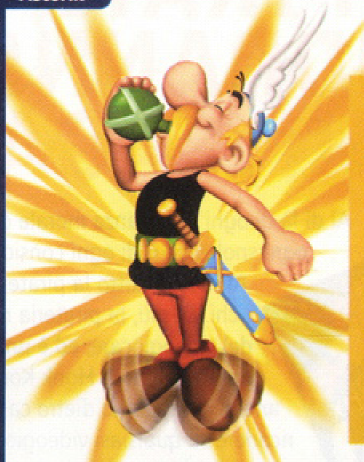
Direzione, Amministrazione:
via Visconti di Modrone 1 - 20122 Milano

Redazione, Pubblicità, Diffusione:
via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02-45778.1 - Fax 02-45702577

Stampa:
Rotoeffe s.r.l, Ariccia (RM)

Distribuzione per l'Italia:
A&G Marco S.p.a., v. Fortezza 27 Milano

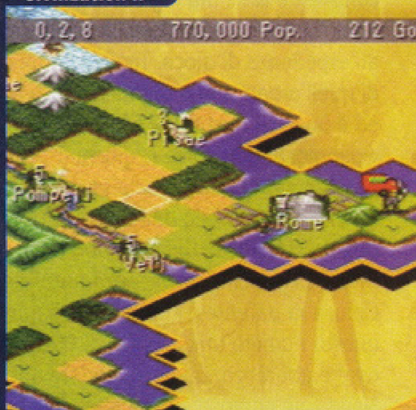
IVA assolta dall'editore ai sensi dell' art. 74 . 1 comma Lettera "c" del D.P.R. n.633/72 e successive modificazioni


Asterix


UEFA Champions League


Need For Speed RC


Speciale E3



Civilization II


Guardian's Crusade

Sommario

RESIDENT EVIL & RESIDENT EVIL 2 SEQUESTRATI!

Neanche il tempo di proporre la soluzione completa di Resident Evil 2 sul primo numero di PSW, che il panorama italiano della distribuzione e vendita al dettaglio di videogames viene scosso da un terremoto destinato a lasciare un segno o almeno un "precedente". Se il mercato è scosso, il compratore / giocatore medio è quantomeno disorientato: chi non avesse già acquistato il suddetto titolo Capcom, potrebbe ritrovarsi senza alcuna possibilità di farlo; idem per il suo predecessore. Ma andiamo con ordine: imputato Resident Evil, si alzi...

Dapprima era un sussurro nel ribollente calderone della grande Rete e un eco lontano nel tam tam del passaparola fra gli addetti ai lavori del settore games italiano. Poi s'è pensato a una leggenda metropolitana, messa in giro da chissà chi. Infine il caso è esploso in tutto il suo fragore rimbalzando dai gruppi di discussione specializzati su Internet, attraverso la stampa, su su fino alla mega diffusione nazionale al telegiornale delle 20. In estrema sintesi, questo é l'oggetto del contendere: la Procura della Repubblica di Roma, nella persona del pubblico ministero Bice Barborini, con l'autorizzazione del giudice per le indagini preliminari Dario Donghia, ha disposto il sequestro di *Resident Evil 1* e *2* in ogni sua versione (PSX, PC ecc.) su tutto il territorio nazionale. Ecco, in merito, uno stralcio del comunicato inviato dalla Sony Italia ai suoi rivenditori: *"...per iniziativa della Procura della Repubblica di Roma è stato disposto il sequestro preventivo di tutte le copie dei videogiochi denominati* Resident Evil *e* Resident Evil 2 *presenti nel territorioitaliano. In virtù di quanto sopra, Le facciamo presente che potrà ricevere la visita della GdF (Guardia di Finanza N.d.R.) incaricata di eseguire detto sequestro e pertanto La preghiamo di consegnare alla stessa tutte le copie di detti prodotti in suo possesso..."*. Questa vicenda, arriva come un fulmine a ciel sereno, dopo alcuni mesi di "relativa" tranquillità sul fronte "violenza nei videogiochi", fino ad ora, più che altro, tema di dibattito nei vari salotti televisivi. A quanto pare la miccia è stata innescata da una mamma che, vedendo il suo piccolo impegnato in una partita a *RE 2*, è rimasta shockata e ha presentato un esposto alla Procura della Repubblica che l'ha accolto, ha disposto un'indagine preliminare ed è passata all'azione secondo le norme dell'articolo 528 del Codice Penale riguardanti la pubblicazioni di immagini oscene che istigano alla violenza. Preoccupazione e sgomento si registrano nei commenti delle varie parti in causa, a partire dai videogiocatori, in particolare adulti, che sentono quest'iniziativa come una forma violenta di censura e sarebbero i primi a concordare su una seria iniziativa legislativa (al solito mancante) a tutela dei piccoli videogamer. Preoccupazione in casa Sony, che ha annunciato ricorso e vivissime proteste da parte dei negozianti che non hanno ben chiaro (o meglio sanno benissimo...) la fine che faranno i soldi investiti nell'acquisto delle copie del gioco. Chi scrive intende mettere in campo due domande: anzitutto ci chiediamo chi ha comperato a quel bambino quella copia di *Resident Evil 2*. Se fossero gli stessi genitori, non saremmo stupiti più di tanto: nessuno, ad esempio, si sognerebbe mai di regalare a un bimbo, un film scelto a caso nel mucchio rischiando magari di proporgli qualcosa come "Arancia Meccanica" o "Alien scontro finale". Rimane invece ben radicata nella mentalità comune l'idea che un gioco vale l'altro, tanto sono tutti "giochini". Il secondo quesito pone l'attenzione su un'inaspettata possibile conseguenza di questa azione della magistratura: quel CD regalato al bambino, sarà stato originale o masterizzato? Se la natura del supporto ottico nulla cambia in merito al contenuto e al suo grado di violenza, invece può far riflettere sul possibile grande autogol che proprio la Guardia di Finanza sta segnando: con questo sequestro in grande stile e la cassa di risonanza più o meno distorta fornita dalla stampa e tv non specializzate, può sorgere nei consumatori l'idea che ad essere sotto sequestro sia il Videogioco in se, nella sua generalità e nella sua distribuzione legale, alimentando così il malcostume dell'acquisto alle bancarella volanti, punti vendita di giochi piratati, sempre più diffusi soprattutto nelle grandi città, punti vendita che dovrebbero essere oggetto di continue e "affettuose" attenzioni della magistratura e delle forze dell'ordine, visto che una legge sufficientemente precisa sulla pirateria informatica è ormai una realtà consolidata.

GLI IMPUTATI

TITOLO
Resident Evil
SVILUPPATORE
Capcom
DISTRIBUTORE
Sony
PREZZO
L. 49.000

TITOLO
Resident Evil 2
SVILUPPATORE
Capcom
DISTRIBUTORE
Sony
PREZZO
L. 92.000

IL NEGOZIANTE

Ecco il parere sull'affare Resident Evil, di un giovane e novello negoziante milanese, che per ovvie ragioni ha voluto mantenere l'anonimato: *"Avevo due copie del gioco, quando mi hanno comunicato che avrei dovuto mettere da parte* Resident Evil 2. *Una sono riuscito a venderla praticamente subito, l'altra conto di venderla il prima possibile. Non la terrò certo da parte, l'ho pagata e intendo venderla, preferibilmente a un giocatore adulto, come ho sempre fatto con questo genere di giochi. Ma non la metterò certo da parte, di "scandali moralistici" non ne vedo".*

Rayman 2
THE GREAT ESCAPE

Chi non conosce Rayman? Il personaggio simbolo di Ubi Soft, dopo aver spopolato nella sua veste bidimensionale su Psx, come su molte altre piattaforme (a tal proposito abbiamo avuto la fortuna di vedere in azione la versione per Game Boy Color, sviluppata, nientemeno che nei nuovissimi Ubi Studios italiani!) è pronto a ritornare alla grande in un'altra dimensione. Non si tratta di qualche mondo parallelo, ma della terza dimensione geometrica, che darà corpo a Rayman e gli permetterà di muoversi in una versione del suo mondo natale completamente 3D. Alcune volte i platform non sono accompagnati da una storia molto complessa o avvincente, ma *Rayman 2: The Great Escape*, vuole essere sopra la media anche in quest'ambito. Il mondo di Rayman, viene invaso da un manipolo di pirati spaziali che ne rapiscono gli abitanti per venderli ad un circo spaziale. Come se non bastasse gran parte dell'energia magica del mondo che conferisce a Rayman i suoi straordinari poteri, viene dispersa lasciando il nostro eroe quasi inerme di fronte alla catastrofe. Lo scopo del gioco consisterà nel cercare Pollocus lo stregone creatore del Rayman-World, l'unico in grado di restituire i poteri a Rayman e di aiutarlo a rimettere ogni cosa al suo posto. Cosa bisogna aspettarsi da *Rayman 2*? Alla Ubi Soft promettono un gioco che lascierà senza fiato, sia per la grafica e le ambientazioni spettacolari, come anche per la frenesia dell'azione. Gli sviluppatori stanno concentrando grandi sforzi e attenzioni sul motore 3D del gioco per garantire le massima facilità di movimento, e nel contempo fornire un grande senso di libertà e di coinvolgimento. Ecco cosa afferma a riguardo Pauline Jacquey che si occupa della produzione di *Rayman 2*: *"Il nostro obiettivo generale su* Rayman 2 *è di dare al giocatore la sensazione di vivere nel cuore di un film di azione. I movimenti dei nemici e della telecamera, sono stati disegnati per soddisfare questo requisito"*. Il gioco, in lavorazione da oltre due anni, è in arrivo sulle nostre PlayStation verso la fine del '99 e se tutte queste ottime aspettative si realizzeranno, è probabile che avremo un nuovo Oscar di *PlayStation World* per la categoria dei giochi di piattaforme 3D. Le immagini di *Rayman 2* qui pubblicate, si riferiscono alla versione PC del gioco.









Rayman THE TV SERIES

Ormai non lo fermano più! Neanche il tempo di leggere del promettentissimo gioco di piattaforme 3D che lo vede protagonista, che Rayman è ancora in pista e pronto a far parlare di se e del suo prossimo ingresso nell'olimpo delle superstar televisive. La serie TV con primo attore Rayman, è già in lavorazione e entro fine anno oltre 100 persone fra Stati Uniti, Canada e Francia si dedicheranno a questo progetto; sono previsti 26 episodi di 13 minuti ciascuno, realizzati in Computer Graphics tridimensionale (vengono utilizzati PC con 3D Studio MAX e Adobe Photoshop) e ambientati in un fantastico mondo volante, chiamato Aeropolis. Non si sa ancora, ne' quando o su che rete televisiva si potranno ammirare questi piccoli gioielli di animazione, è certo che l'interesse attorno a questo progetto è altissimo e trattative sui con alcuni network televisivi sono già in atto sia in Europa che negli USA.





PLAY STATION NEXT WORLD

Nonostante Sony continui a indicare il marzo 2000 come data ufficiale per l'uscita della PlayStation 2, la produzione di massa dei chipset comincerà ad ottobre. Questo a detta di molti esperti del settore, potrebbe far pensare ad un uscita anticipata del 128 bit della Sony anche se altri fanno notare che i precedenti test di produzione hanno destato alcune perplessità visto che nel 70% dei casi sono stati registrati errori nella produzione dei suddetti chip. Nel frattempo alcuni tecnici della Intel interpellati sulle specifiche dell'Emotion Engine, le hanno definite "improbabili" visto che, secondo loro, tale chip ha il 10% in più di transistor di un Pentium III e quindi dovrebbe avere, oltre a dimensioni fisiche maggiori di quanto dichiarato, un costo notevole che supererebbe i 600 dollari solo per il chip. Tuttavia tale ragionamento va preso con le pinze, soprattutto dopo che la Microsoft ha giudicato la Psx2 come un notevole concorrente del PC, non solo nell'ambito dell'intrattenimento, tanto da temere un possibile calo della domanda nel mercato dei sistemi operativi. Tornando ad un ambito prettamente ufficiale, Sony ha sviluppato per la Psx2 un particolare lettore in grado di leggere sia il formato Cd-Rom che i DVD chiamato "Dual Laser". Con questo nuovo lettore Sony conta di ridurre i costi che avrebbe comportato l'implementazione dei due tipi di lettori nella nuova macchina nonché di velociz-

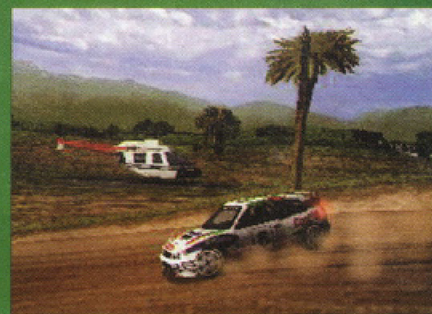
Rally Masters
RACE OF CHAMPIONS



Con i Digital Illusions, ci siamo lasciati sulle strade futuristiche del bellissimo *Motorhead*, un gioco di gran classe e altissimo divertimento, che ha profondamente conquistato il cuore di chi scrive queste righe. Forte di quest'ultimo successo e dei molti altri accumulati nel corso di una carriera settennale, il team svedese rilancia con un altro progetto basato sulle 4 ruote, ma questa volta profondamente legato alla realtà automobilistica odierna.

Rally Masters è un arcade rallystico che vuole entrare a pieno titolo nell'affollato panorama di questo genere su PlayStation. Il gioco è caratterizzato dalla licenza ufficiale dalla "Michelin - Race of Champions", una corsa che si svolge ogni anno, nel mese di dicembre, a Gran Canaria, al termine del campionato mondiale di Rally. Grazie a questa licenza il gioco si potrà fregiare dei nomi delle auto (fra le marche presenti Mitsubishi, Subaru, Ford, Toyota, Skoda, Lancia) e dei piloti che in ogni tempo hanno partecipato a questa gara. Le corse si svolgeranno su tracciati caratterizzati da ostacoli e insidie (pozze d'acqua, cunette, salti ecc..) che renderanno il ritmo di gioco sempre molto frenetico. Le ambientazioni saranno sei (Inghilterra, Italia, Indonesia, Stati Uniti, Svezia e Gran Canaria) e si correrà sia di giorno che di notte, in presenza di ogni tipo di condizione atmosferica. Le auto di *Rally Masters* sono state riprodotte partendo da accuratissimi modellini in metallo, fatti costruire appositamente e, nel corso del gioco, queste magnifiche carrozzerie potranno modificarsi e deformarsi dinamicamente presentando rotture e ammaccature che influiranno anche sulle performance e la guidabilità del veicolo. Tutto ciò sarà condito da una grafica bellissima (le immagini parlano da sole), supportata da una versione potenziata dell'engine 3D di *Motorhead* con la presenza di tre





livelli di difficoltà per il single player e la possibilità di sfidare un amico grazie alla classica modalità in split screen. Il gioco dovrebbe uscire ad ottobre sotto etichetta Gremlin: nel nostro paese sarà distribuito da C.D.Verte, completamente localizzato in italiano. Non vediamo l'ora!

Space Invaders

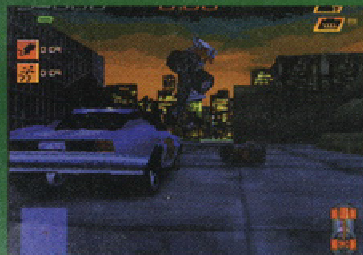
Activision, dopo aver acquistato circa un anno fa le licenze ufficiali di alcuni videogiochi storici, continua nella campagna di reamke di questi miti. In autunno orde di feroci alieni invaderanno le PlayStation di tutto il mondo grazie al rifacimento di *Space Invaders*, IL progenitore di ogni tipo di giochi legati al concetto di sparatutto. L'intento di Activision, come già dimostrato in *Asteroids*, è quello di riproporre questi capolavori, aggiornandoli alle tecnologie moderne (grafica 3D, effetti speciali, intermezzi animati), ma di mantenersi fedele al gameplay originale, che ne decretò l'immenso successo. In *Space Invaders* saranno presenti dieci livelli di gioco, in cui si affronteranno oltre venti tipi diversi di nemici, grazie alle classiche armi, potenziabili con bonus e power-up. Oltre che su Psx, il gioco sarà disponibile su PC e Nintendo 64.

CARMAGEDDON





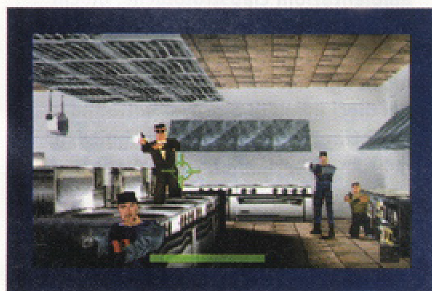




E' un gioco che su PC ha venduto 600.000 copie e, per quanto riguarda il seguito *Carpocalypse Now!*, ben 200.000 nei primi 20 giorni dalla pubblicazione. E' un gioco che ha provocato migliaia di articoli e commenti, anche sulla stampa non specializzata, normalmente un po' refrattaria verso le tematiche videoludiche, ma molto attenta (spesso in verità con commenti disinformati o a sproposito) al tema videogiochi/violenza. E' un gioco che ha inaugurato un nuovo (discutibile) sottogenere dei giochi automobilistici ed ha portato la violenza "urbana" ai massimi livelli, come mai s'era visto in una produzione digitale. E' un gioco che s'appresta (questione davvero di poco tempo) a sbarcare nel mercato più ampio e consumer del mondo dei videogames. E' *Carmageddon* ed è quasi pronto per essere giocato anche su PlayStation.

Alla Sci hanno voluto fare le cose in grande su Psx, non limitandosi a offrire un semplice porting della versione PC, ma ideando un progetto del tutto nuovo (una sintesi ideale dell'esperienza maturata su PC con *Carmageddon*, *Caramgeddon: Splat Pack* e *Carmageddon II: Carpocalypse Now!*) capace di sfruttare al meglio le specificità tecniche della console Sony e di presentare un feeling di gioco più PlayStation-oriented. *Carmageddon*, per chi non ne avesse sentito mai parlare, vede il giocatore nei panni di Max Damage un folle automobilista che si diletta nel partecipare a corse organizzate su percorsi cittadini con molti ostacoli e pedoni ignari del pericolo incombente: nel gioco, infatti, i passanti diventano "oggetto" delle "attenzioni" di Max e dei suoi compari, che non rallentano affatto, ad esempio, di fronte alle strisce pedonali... Ne risulta un gioco molto violento, ai limiti (o oltre per alcuni) del buon gusto, accusato anche da chi non ne fa una questione morale, di essere il rappresentante per antonomasia di quel tramonto della creatività e fantasia all'interno del game design, che si registrava fino a qualche tempo fa (oggi si vedono segnali di ripresa in questo senso). Comunque sia, visto il recente caso italiano del sequestro di *Resident Evil* e *Resident Evil 2*, c'è da aspettarsi un gran putiferio, a tutti i livelli (magistratura compresa), intorno al gioco della Sci.

DIE HARD TRILOGY 2



La Fox Interactive è pronta a bissare il successo di Die Hard Trilogy. *Nel secondo episodio avremo a che fare con un gioco d'azione, comprendente tre storie diverse, ambientato a Las Vegas. Il protagonista è l'inossidabile (è proprio il caso di dirlo) John McClane (interpretato sul grande schermo da Bruce Willis) che ancora una volta dovrà cavarsela, fra intrighi internazionali e terroristi agguerriti più che mai. Il team di sviluppo sono gli n-Space, già sviluppatori su PlayStation di* Duke Nukem: Time to Kill *e* Rugrats, *il che dovrebbe essere una garanzia di qualità per il gioco della Fox. Poco il tempo da attendere per vestire i panni di McClane: l'autunno è la stagione propizia.*

zare il ritmo di produzione. Alla luce di tutto questo l'indiscrezione secondo la quale Psx2 potrebbe essere disponibile sul mercato giapponese già da questo inverno appare più vicina al reale di quanto si potesse immaginare. Oltretutto è già stato ufficializzato il prezzo dei dev-kit della Psx2 anche se, per ora, questo è a conoscenza solo degli sviluppatori affiliati della SCEI, mentre si sa che il sistema operativo della macchina sarà Linux. Questo perché, a detta della Sony, gli sviluppatori necessitano di *"un'ambiente di sviluppo stabile"*. Che sia una frecciata, neanche tanto velata, verso il Dreamcast che integra al suo interno Windows CE? Sempre sul sistema operativo, Psx2 userà per lo sviluppo un sistema chiamato NDL's NetImmerse, per assistere gli sviluppatori e diminuire i tempi di sviluppo dei giochi. Parlando di giochi uno dei titoli lancio della Psx2 sarà *A-Train VI* della ArtDink, ennesimo episodio della popolare saga che può essere definito come un *Sim City* con i treni come elemento base dello sviluppo cittadino. Meno nell'immediato arriverà anche *Metal Gear Solid 2* come annunciato dallo stesso Hideo Kojima ovvero l'ideatore della serie. In chiusura una curiosità: pare proprio che Psx2 non potrà essere importata in Cina con il regolamento corrente dei paesi NATO. Infatti l'hardware della nuova macchina della Sony figurerebbe come un super computer e esiste una normativa che impedisce l'esportazione di macchine dotate di tali possibilità per prevenirne l'uso in campo bellico. Allucinante, non e' vero?

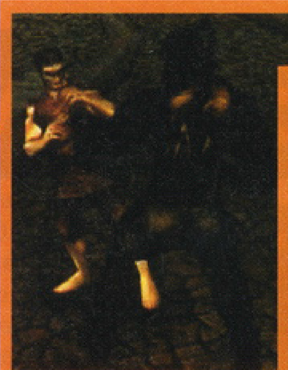
Alessandro Casini

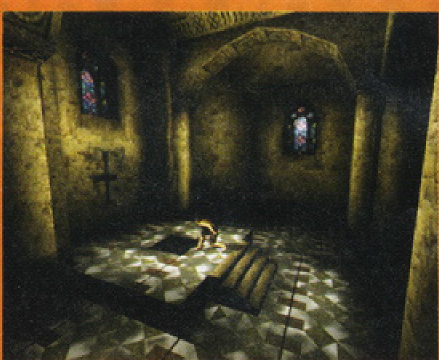
La conversione del recente coin-op Capcom *JoJo's Venture* per Psx, inizialmente prevista per il 26 agosto, è slittata a data da destinarsi. Il gioco conterrà diverse opzioni e personaggi in più rispetto all'originale, come bonus game e altro per compensare l'inevitabile peggioramento grafico rispetto all'originale che girava su CPS3. I nuovi personaggi saranno: Anubis Polnareff (ovvero Polnareff con la spada di Anubis), Hol Horse e Mariah.

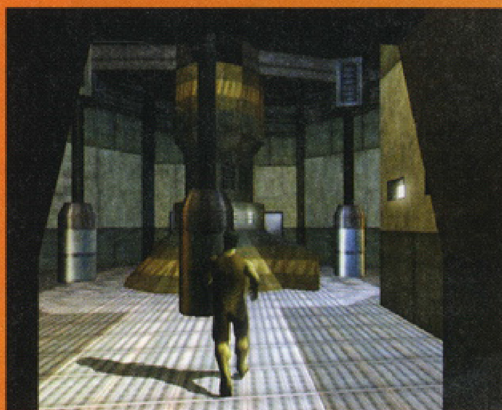
La From Software, casa produttrice che deve la sua popolarità soprattutto alla saga di *Armored Core*, sta lavorando su *Spriggan-Lunar Verse* ispirato dall'omonimo fumetto (pubblicato parzialmente anche da noi dalla ormai defunta Granata Press) da cui è stato tratto di recente anche un film e che, tanto per intenderci, non ha nulla a che vedere con lo sparatutto omonimo per il mitico PC-Engine. Il gioco sarà un action game 3D con elementi simili a quelli presenti in *Metal Gear Solid* e visto lo sviluppatore potrebbe trattarsi di un buon gioco.

La Takara sta per pubblicare una nuova versione di *Choro Q* intitolata *Choro Q Wonder Four* che non aggiunge molto rispetto ai suoi predecessori se non la presenza massiva di macchi-

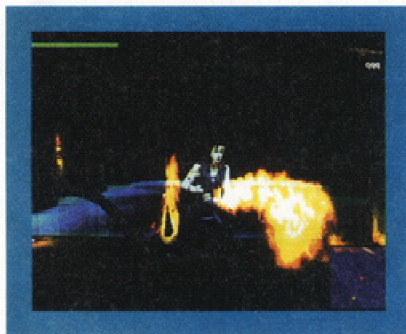
IL PIANETA DELLE SCIMMIE anche su Psx



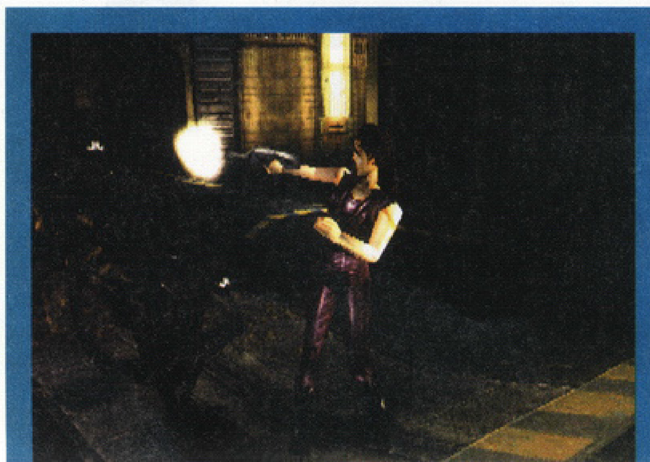




Il genere degli action/adventure è sempre più di moda, come lo è la produzione di giochi basati su licenza di altri media (cinema, musica, libri ecc.). Per *Planet of The Apes*, (il "Pianeta delle scimmie" per chi fa a pugni con la lingua di Albione) vengono scomodate ben due fonti: la mitica serie cinematografica e il libro di Pierre Boulle. Il giocatore impersonerà Ulisse, unico sopravvissuto a un naufragio spaziale, precipitato su un pianeta sconosciuto, in una data prossima al quarto millennio. Ben presto Ulisse scopre che il pianeta è simile alla terra, popolato da uomini e scimmie; l'evoluzione, però, ha seguito una via diversa da quella che noi tutti conosciamo, portando le scimmie a dominare e relegando l'uomo fra le creature inferiori. Scopo del gioco, sarà sopravvivere in questo ambiente tanto inospitale e venire a capo di un'intricata e misteriosa vicenda che si svilupperà su un totale di 70 livelli e sottolivelli di gioco: andranno affrontati risolvendo puzzle, combattendo, ma anche nascondendosi e usando una buona dose di calma e astuzia. A prima vista, ci sono tutti gli elementi giusti perché ne esca un titolo degno del duemila: l'uscita del gioco è, infatti, prevista per la primavera del prossimo. *Planet of The Apes* è prodotto dalla Fox Interactive e verrà sviluppato parallelamente su PC e PlayStation. Gli screenshot che vedete, sono tratti dalla versione PC del gioco.

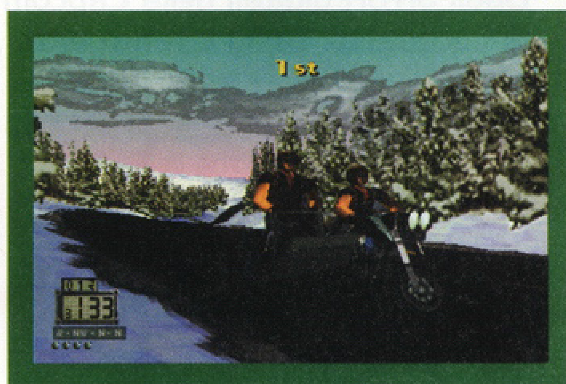


ALIEN RESURRECTION



Terza notizia riguardante un gioco targato Fox, evidentemente sempre più intenzionata a credere nel mercato del divertimento elettronico e a spremere al massimo le licenze concordate con la Twentieth Century Fox. Guardacaso anche *Alien Resurrection* è ispirato a una recente pellicola cinematografica, il quarto episodio della saga di Alien, uscito nelle sale italiane con il titolo Alien - La Clonazione. Impersonando Ripley, come nel film, sarà necessario portare a casa la pelle, facendo al festa a un sacco di alieni dal sangue acido, scovando e distruggendo sette cloni di Ripley (li ricordate? Erano quelli "venuti male", uno spettacolo davvero raccapricciante). Meta finale, dopo tanta azione nello spazio, la cara vecchia terra che dovrà essere salvata nientemeno che dal pericolo della totale estinzione della razza umana. Il gioco promette alta spettacolarità con ambientazioni claustrofobiche, giochi di chiaroscuro e colpi di scena a go go, che terranno alle stelle la tensione, in ogni momento. Oltre a Ripley, nei dieci livelli di gioco, si potranno incontrare molti altri personaggi visti nel film come Johner, DiStephano Christie, Perez, Wren ecc. Grande attenzione verrà prestata al comparto audio, che potrà avvalersi di molte voci ed effetti sonori mixati in Dolby Surround e forniti dai Sound Studios di Twentieth Century Fox che hanno curato questa parte nella produzione cinematografica. L'uscita è prevista per l'autunno di quest'anno

Road Rash 2000





Dopo essere sbarcata su varie piattaforme, dopo aver rappresentato per anni un cavallo di battaglia per Electronic Arts, la famosissima saga di *Road Rash* è pronta a ritornare in pista in una versione di fine/inizio millennio provvisoriamente (nonché fantasiosamente) chiamata *Road Rash 2000. Road Rash* è un gioco motociclistico che unisce gli elementi classici della corsa sportiva su due ruote a elementi tutt'altro che sportivi di pura rissa e comattimento. L'episodio 2000 non smenttisce questa tradizione inserendo anzi, oltre a quanto già presente nei precedenti episodi, riveduto e corretto, una modalità multiplayer cooperativa che vede i due giocatori a bordo di una moto con sidecar: mentre uno si occupa della guida, l'altro si da da fare con randelli di vario genere e non è finita! *Road Rash 2000* permette ancora di più e oltre al classico menar le mani e i bastoni, si può fruire di mosse "Combo" (sequenze prefissate di mosse) come accade nel più classico dei picchiaduro. Le ambientazioni previste, (montagna, città, deserto ecc..) saranno realizzate con un engine 3D che sarà particolarmente ottimizzato per dare un vivo senso di velocità. Altra peculiarità è il passaggio da una ambientazione all'altra, che avviene in modo graduale, proprio come accadrebbe viagginado in moto nella realtà. La stagione giusta per entrare a far parte di una delle due gang disponibili nel gioco è il prossimo autunno.

TOMORROW NEVER DIES





Grande stagione davvero questo autunno '99, ricco com'è di giochi nuovi e potenzialmente entusiasmanti. Fra i tanti spicca la prossima produzione di MGM Interactive che uscirà, sotto etichetta Electronic Arts, certamente su Psx, mentre sono in forse le versioni per altre piattaforme. Il titolo in questione è *Tomorrow Never Dies*, gioco ispirato all'omonimo film della serie 007. Avete sempre sognato di vestire i panni di James Bond? Avete sempre desiderato di vivere avventure mozzafiato, passando attraverso varie situazioni (fughe su veicoli, sci estremo, corse a rotta di collo) e destreggiandovi con tutti quegli oggetti e armi sperimentali che sempre accompagno l'agente segreto più famoso del mondo? Se così è, *Tomorrow Never Dies* è il gioco che state aspettando. I quattordici livelli previsti avranno come sfondo una intricata vicenda internazionale che vede il tentativo di far scoppiare la Terza Guerra Mondiale da parte di un pazzo magnate della carta stampata, un certo Elliot Carver. Eliott grazie ai potenti mezzi persuasivi di cui dispone, induce reciproca sfiducia fra Cina e Inghilterra, portando il mondo sull'orlo del baratro. Sventare questa follia sarà compito dell'agente 007, aiutato anche da una spia cinese, Wai Lin, che sta lavorando sullo stesso fronte, dall'altra parte della bariricata. Speraimo che la giocabilità sia all'altezza delle ottime premesse.

ne sportive 4x4 rigorosamente in stile super deformed come sempre.

La saga dei *Robot Wars* della Bandai continua ad ampliarsi: ad agosto in Giappone infatti uscirà *Real Robot Frontline*. Di nuovo rispetto agli altri titoli c'è una grafica dei combattimenti completamente in 3D con i robot a dimensioni normali e non deformed. Inoltre, come richiesto da molti fan, è presente l'opzione per skippare le sequenze animate dei combattimenti.

Square ha annunciato che utilizzerà, come come doppiatori per i personaggi del film di *Final Fantasy*, realizzato interamente in computer grafica, attori di Hollywood. Tra i personaggi previsti per il casting si vocifera che siano presenti : Alec Baldwin, Ming-Na Wen, Ving Rhames, James Woods, Donald Sutherland , Steve Buscemi e Peri Gilpin. Il film è attualmente in lavorazione agli uffici della Square di Honolulu e dovrebbe uscire secondo i prospetti entro il 2001.

E' uscito *Fighter Maker* edito dalla Agetec, un gioco in cui è possibile costruire da zero i propri combattenti in base scegliendo tra ben 800 mosse tipiche dei picchiaduro a incontri e poi salvare le caratteristiche su Memory Card. Beh, se non altro entrando nell'affollatissimo mercato dei picchiaduro il suddetto gioco parte con caratteristiche decisamente originali.

Alessandro Casini

Dagli orrori digitali della Capcom alle promesse di Lucasarts, Sony e tanto altro per il futuro della Psx

PSW Mattia Ravanelli

E³ ANNO NUOVO, GIOCHI NUOVI

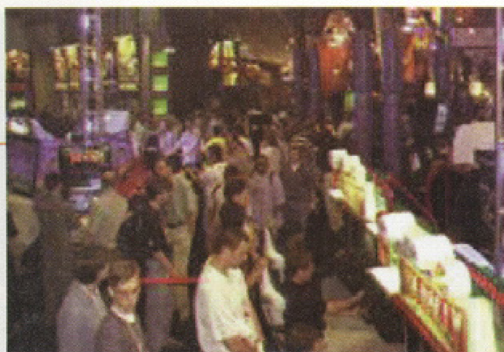
Dal 12 al 15 dello scorso maggio si è tenuta, al Convention Center di Los Angeles, la quarta edizione dell'E³, Entertainment Electronic Expo, la più importante fiera del divertimento elettronico dell'anno. Ecco cosa giocheremo nei prossimi mesi.

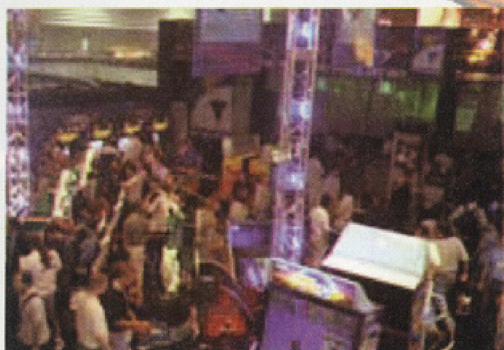
L'importanza dell'E3 nel panorama delle fiere dedicate all'intrattenimento videoludico si è ormai delineata da alcuni anni. Dopo aver raccolto l'eredità del C.E.S. (Computer Entertainment Show), che si svolgeva in quel di Chicago tre volte l'anno fino a qualche stagione fa, la fiera Losangelina si può a tutti gli effetti ritenere l'appuntamento per eccellenza, quello che nessun addetto al settore dovrebbe mancare, in prima persona... o tramite le pagine di PlayStation World, giusto per dirne una. Subito dopo il Tokyo Toy Game Show e prima dell'ECTS londinese (che si tiene ogni anno a fine estate), l'E3 è una vetrina straordinaria per chiunque voglia proporre i propri titoli come potenziali "masterpiece" del futuro più prossimo.

Nell'edizione appena svoltasi, come era prevedibile seguendo ciò che stava avvenendo nell'ambiente negli ultimi mesi, ci si è riempiti i polmoni di aria nuova. Se da una parte la PlayStation faceva da immancabile regina (e con un rapporto quantità/qualità di giochi da non sottovalutare assolutamente), dall'altra tanti si aspettavano una grande promozione del Dreamcast da parte della Sega, in previsione dell'ormai prossimo lancio statunitense della consolona a 128-bit... e così è stato. Neanche il terzo contendente è rimasto con le mani in mano, stiamo parlando della Nintendo, che tra un annuncio ufficiale della nuova console (128 bit, DVD, autunno 2000, nome in codice: Dolphin) e l'altro (64DD?) ha trovato il tempo di stupire tutti con alcuni titoli da cardiopalma, su



1 *Parapppa in tutto il suo... gonfiore*





tutti *Donkey Kong 64* e *Perfect Dark*.
Ma torniamo alla Sony. Nello stand della grande "S" era possibile provare, su un hardware ancora non definitivo, una versione di *Gran Turismo* per PlayStation 2. Le cattive notizie sono che qualitativamente il "gioco" (meglio definirlo "demo") non è poi così impressionante, specialmente se confrontato con le ultimissime produzioni per *Dreamcast* (vedi alla voce *Shen Mue* e *Soul Calibur*), le buone sono che, comunque sia, rimane un lavoro fatto in fretta e furia (o quasi) e che sfrutta davvero al minimo il nuovo hardware della Psx2 (o Ps-Y o Next Generation PlayStation).
Armiamoci quindi di buona fiducia, tanta pazienza e andiamo a goderci quanto di ottimo avrà da offrire nei prossimi mesi la sempre più in forma PlayStation. La prima ovviamente.

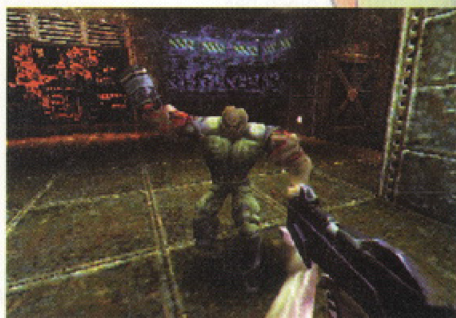
Abbiamo scelto, tra gli ettolitri ed ettolitri di giochi presentati, solo i più importanti e degni di nota, tacendo molti altri prodotti che sinceramente sfiguravano al cospetto di quelli che andiamo presentandovi, d'altronde lo spazio è tiranno.

Activision

Specializzata nel mercato PC, la Activision ha saputo ricoprire, in questi ultimi tempi, una certa importanza anche nel mercato console. I due titoli più importanti presentati per PlayStation sono sicuramente degni di nota.

Quake II raggiunge finalmente la console Sony dopo quasi due anni dalla pubblicazione per PC. D'altronde la conversione sembra riuscita davvero bene e sebbene le limitazioni tecniche della PlayStation impediscano di presentare un aspetto grafico all'altezza della controparte PC o Nintendo64, alla Activision il lavoro è stato pesante e l'atmosfera non sembra andata persa per nulla. Vedremo i risultati nel primo autunno.

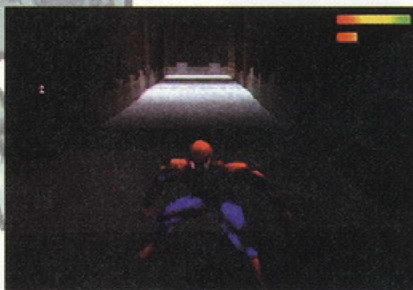
Spider-Man è un progetto a lungo termine, dato che dovrebbe vedere la luce su PlayStation nella primavera del 2000. Come in ogni storia di Spider-Man, il giocatore è chiamato a combattere i classici cattivoni di sempre: Venom, Doc Ock e Carnage. Questa versione dell'uomo ragno sarà la prima del tutto in 3D, come sottolinea orgoglioso Mitch Lasky (vicepresidente della Activision), e unirà elementi del tipico gioco d'azione e di esplorazione.

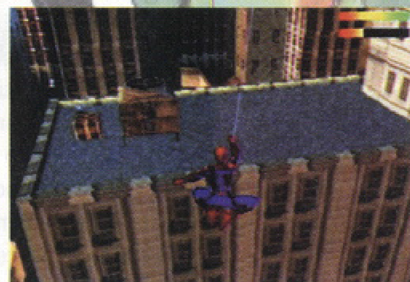




2

Quake 2: il capolavoro della id Software è in arrivo sugli schermi della Psx





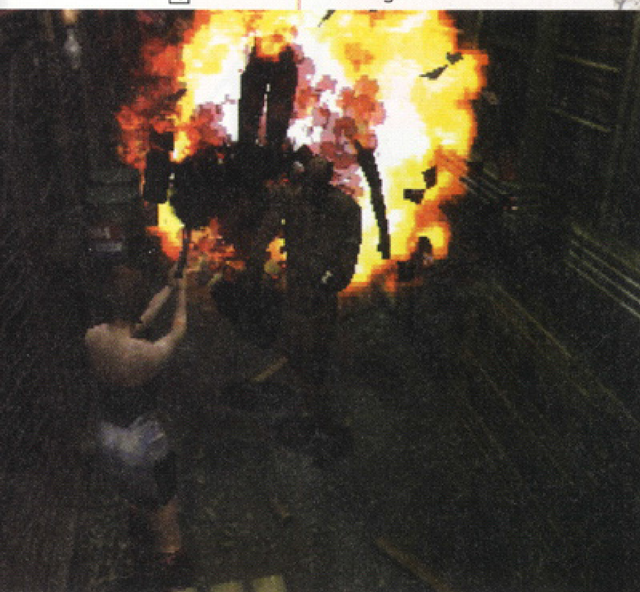
3

L'Activision sta per rendere interattive le avventure dell'eore Marvel

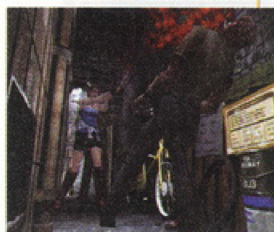
Capcom

La Capcom ha fatto un'ottima figura nel panorama delle software house impegnate sul fronte PlayStation. Da sempre supporter più che marginale della console a 32 bit Sony, la Capcom ha quest'anno presentato, su tutti, la nuova versione di Resident Evil, *denominata* Resident Evil 3: Nemesis. *Tra gli altri ricordiamo naturalmente* Dino Crisis *e* The Misadventures of Tron Bonne, *rivali in casa di, rispettivamente,* Resident Evil *e* Mega Man.

4







Resident Evil 3: Nemesis getta i giocatori nel bel mezzo di quello che successe esattamente 24 ore prima e 24 ore dopo gli avvenimenti di RE2. In *Nemesis* la protagonista sarà la bella Jill Valentine, coadiuvata da Carlos Oliveria, che poco ha da spartire con l'attaccante della Fiorentina, ma si tratta invece di un mercenario Sudamericano che darà una mano alla tenerotta poliziotta. Ancora una volta il punto della questione è scappare da quell'inferno che è diventata Racoon City. Una varietà di 10 diversi zombie e un sacco di nuove creature attendono i nostri, tra le novità la possibilità di evitare gli attacchi, di utilizzare oggetti del background per difendersi e la programmazione di alcune decisioni che potranno prendere i protagonisti, influenzando direttamente il procedere del gioco.

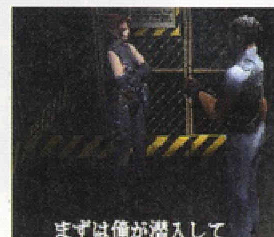
Dino Crisis potrebbe considerarsi l'evoluzione di *Resident Evil*. Dallo stesso creatore della serie di *RE* (Shinji Mikami) arriva questa avventura che fonde l'orrore tipico di RE con enormi dinosauroni alla *Jurassic Park*. Si tratta anche questa volta di un gioco d'azione con visuale in terza persona, ma, a differenza di *RE*, l'ambiente sarà completamente tridimensionale, come succede in *Silent Hill* (Konami). *Dino Crisis* sarà ambientato all'interno di una base militare su una certa Ibis Island.

The Misadventures of Tron Bonne ripropone lo stesso feeling e le stesse caratteristiche dei titoli di Mega Man (in particolare *Mega Man Legends*). Un mondo tutto in 3D per un GDR piuttosto elementare. La protagonista, come facilmente intuibile, è Tron e il suo amato Servbots. "*MoTB* è un viaggio fantastico all'interno del mitico mondo di Mega Man Legends" dice Todd Thorson "e sarà pubblicato in autunno".

5



Trick'N Snowboarder è il primo esperimento della Capcom all'interno dei giochi sportivi su PlayStation (dimentichiamoci dell'orrendo *Megaman Soccer* su Super Nintendo) e si tratta di un titolo di Snowboard come potete facilmente capire. La bella notizia è che, tramite trucchi e codici vari, sarà possibile utilizzare personaggi come Leon e Claire di *RE2* o gli zombie vestiti da poliziotti! Si parla anche di una pista ispirata direttamente dal mondo di *RE*. Intanto si sa di sicuro delle 4 modalità di gioco: il normale gioco per un giocatore, il Versus Mode che permette a due persone di darsi battaglia (split screen orizzontale o verticale), lo Story Mode che vede lo snowboarder incaricato di fare un bel filmetto delle sue discese più spettacolari e l'Edit Mode che permette di editare i personaggi e i replay.







4
Resident Evil 3: dopo i recenti sviluppi giudiziari, lo vedremo mai in Italia?

5
Con Dino Crisis la Capcom si fa contagiare dalla Jurassic Park mania

LucasArts

6





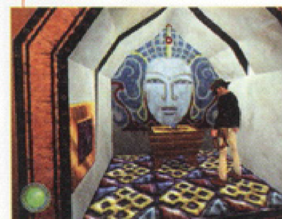


Casa software solitamente poco dedita al mondo PlayStation, la LucasArts ha presentato dei titoli decisamente interessanti, due dei quali tratti dall'incombente primo film della nuova trilogia di Guerre Stellari. Preparatevi, la gallina dalle uova d'oro è tornata...

Indiana Jones and The Infernal Machine dovrebbe essere praticamente ultimato. Si tratta del gioco di Indiana Jones che trae ispirazione dai vari *Tomb Raider* che a loro volta avevano pescato a piene mani dai film dell'archeologo più celebre del mondo. Se non capite qualcosa chiamate il vostro analista e rassicuratelo, questa volta non è colpa della vostra corteccia cerebrale, ma di quella della LucasArts e della Eidos. Dopo una rincorsa all'ispirazione vicendevole, il risultato è questo primo videogioco che vede protagonista il dottor Jones dopo tanti anni di mancanza dagli schermi digitali del globo. Tecnicamente il gioco sembra presentarsi piuttosto bene e i 18 livelli (più uno segreto) dovrebbero tenere compagnia a tutti per un bel po' di tempo. Almeno si spera (le foto sono tratte dalla versione PC del gioco).

Star Wars: Episodio Uno, La Minaccia Fantasma arriverà sugli scaffali dei negozi più o meno in contemporanea con il lancio italiano del film (21 settembre). Il primo titolo ispirato alla nuova trilogia (il secondo sarà Racer) si presenta come un gioco d'azione più o meno classico, con parti più tipiche di un gioco di piattaforme, altre di simil-avventura (NPC con cui dialogare e così via) e qualcuna più movimentata (non si escludono battaglie tra spade-laser). Graficamente *LMF* sembra promettere bene, anche se le foto che vi proponiamo sono tratte dalla versione PC del gioco.





7

Star Wars: Episodio Uno, Racer è invece previsto per il periodo immediatamente successivo alla pubblicazione di *LMF* e del film, e vedrà i giocatori impegnati in una versione di Guerre Stellari di *WipEout*. Tutto è tratto da una singola scena del film, una tra le più memorabili da quel che si può arguire e vedrà come protagoniste le astronavi. Si scheggia alla velocità della luce con una realizzazione tecnica che dovrebbe settare un nuovo standard per quel che riguarda il mercato Psx, speriamo che le promesse vengano mantenute.

6
La Mincaccia Fantasma è la nuova avventura della LucasArts ispirata dal prequel di Star Wars

7
Riuscirà il dottor Jones a sconfiggere la Macchina Infernale?

989 Studios

I 989 Studios stanno crescendo per importanza ogni mese che passa. Autori dell'ultima versione di Cool Borders e, soprattutto, di Syphon Filter, *i 989 hanno sviluppato quest'anno anche altri titoli come Running Wild. Andiamo a vedere cosa ci serbano per il futuro.*

Cool Borders 4 è in dirittura d'arrivo, come al solito si parla di novembre. Il punto di forza del gioco sarà la presenza (sempre maggiore) di rider professionisti e un sacco di tavole famose e adorate dai tanti adepti dello snowboarding.
Jeffrey Fox, vicepresidente marketing della 989 Studios, assicura che *Cool Borders 4* sarà il miglior esponente del suo genere, niente di nuovo alla fine...

Jet Moto 3 dovrebbe riempire gli scaffali dei negozi tra settembre e i mesi immediatamente successivi. Il terzo esponente di questo curioso gioco di guida su simil-razzi-moto d'acqua utilizzerà un nuovo engine 3D, tutto rifatto per l'occasione. Come gli episodi precedenti, *Jet Moto 3* avrà la particolarità di far correre i giocatori su diversi superfici (acqua, terra, neve...)

Twisted Metal 4 sarà invece in vendita a novembre negli States, quindi nelle settimane/mesi immediatamente successivi anche in Italia. I primi episodi sono sempre stati accolti benino dagli americani (soprattutto il primo), e questa quarta versione sembra voler ripresentare la stessa alchimia di guida e violenza digitale a base di missili, laser, mitragliatrici e via di questo passo.
Il gioco andrà a scontrarsi direttamente con *Vigilante 8: Second Offense della Activision.*

Sony

Dell'enorme stand Sony riportiamo non propriamente tutti i giochi presenti, pena utilizzare un centinaio di pagine (sprecandone buona parte per titoli che non meritano assolutamente il dorato spazio di PSW ^_^). Eccovi comunque una lista succulenta di quello che ci aspetta nel futuro.

Ape Escape è sicuramente uno dei titoli più importanti in assoluto per la line-up autunno-inverno della PlayStation. Sviluppato dal compartimento Giapponese della grande "S", si tratta forse della più importante risposta della PlayStation allo strapotere Nintendo nel genere dei plat-form 3D (in cui dettano legge tutt'oggi *Mario 64, Banjo & Kazooie* e il prossimo *Donkey Kong 64* presumibilmente).
Ape Escape vede il giocatore impegnato ad acchiappare tramite un retino tutte le scimmie sparse per oltre 20 livelli (ambientati in 8 diversi mondi). Questo è l'obiettivo principale a cui se ne aggiungono poi molti altri, da segnalare l'utilizzo dei tasti L3 e R3 del Dual Shock (praticamente mai utilizzati fino a oggi) e una realizzazione tecnica veramente degna di nota. Sembra che le premesse per un gran gioco ci siano tutte, lo verificheremo a settembre, dato che il gioco dovrebbe uscire verso luglio-agosto.

Fighting Force 2 è stata una delusione piuttosto cocente. Abbandonata la struttura del primo, che, lo ricordiamo, era un picchiaduro a scorrimento, *FF2* diventa invece un gioco d'azione/esplorazione sulla falsissima riga dei vari *Tomb Raider* e soci. Da quel che si è potuto vedere *FF2* (un solo giocatore) non appare in gran forma, scrolling incerto e sistema di controllo rivedibile. Se tutto, però, va per il meglio avremo un altro bel clone di *TR* da gustarci!

Spyro 2 è previsto per il Natale '99, se non nel primo autunno. Il seguito del tanto acclamato gioco di piattaforme della Insomniac sembra aver mantenuto le caratteristiche base, godendo di un restyling grafico e di un ampliamento dei livelli e delle possibilità di movimento del draghetto rosa.

Team Racing prende di peso il nostro peramele preferito e lo getta su un go-kart, facendolo diventare un gioco tutto nuovo. Chiaramente ispirato alla saga di *Mario Kart, CTR* propone tutti i personaggi della famosa serie della Naughty Dog, ma questa volta impegnati a sfidarsi su circuiti colorati e pieni d'insidie. Sarà anche possibile cambiare piccole parti al proprio kart e utilizzare tutta una serie di bonus. Ovviamente non se ne parla fino a novembre circa.

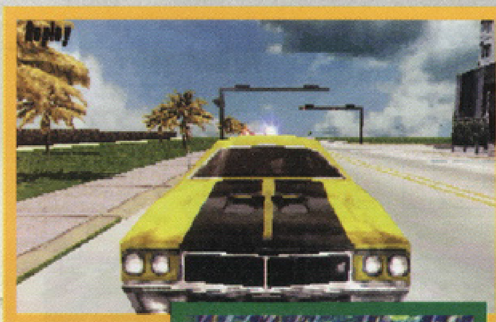
Umjammer Lammy è il seguito spirituale del fumatissimo *Parappa the Rapper*, uscito ormai un paio di anni or sono per PlayStation. Si trattava di uno dei primissimi rythm & game, a cui ne sono seguiti molti altri (cfr. la recensione di *Dance Dance Revolution* a pag. 22 di questo numero di PSW) e *Umjammer Lammy* ne mantiene lo stile grafico piuttosto strambo e la struttura di gioco (ripetere determinate sequenze di tasti per "ballare"), sembra venir meno quella sensazione di freschezza che dava invece *Parappa*, staremo a vedere.
Anche *UL* dovrebbe arrivare nel primo autunno.

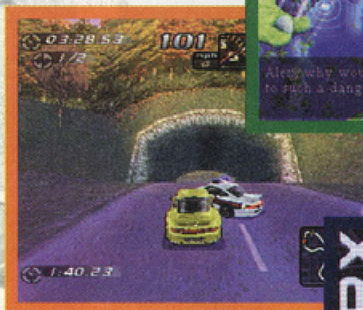
Tony Hawk Pro Skater della Gremlin ha lasciato un po' tutti di stucco, dato che nessuno ne aveva praticamente sentito parlare ma nessuno è neanche riuscito a non dargli una bella occhiata. Dopo *Street Sk8er* della EA, un altro titolo di skateboard si affaccia nel mondo Psx e sembra decisamente meritevole. La qualità grafica è di prim'ordine e non mancheranno salti, ostacoli e tutto quanto vorrebbe il bello skater di oggi. Anche la fluidità lasciava presagire un buon prodotto finale, lo verificheremo in autunno.

8
Fighting Force 2: la Tomb Radier mania ha colpito ancora?

9
Tnoy Hawk Pro Skater, una delle gradite sorprese della manifestazione Losangelina.

RECENSIONI









Legenda

POSITIVE
I lati positivi del gioco

NEGATIVE
Gli aspetti meno riusciti

VINCE/PERDE CON...
A confronto con l'Oscar di PSW del suo genere

NELL'ARENA
Altri giochi dello stesso genere che potrebbero interessarvi

Periferiche


MEMORY CARD


VOLANTE


JOGCON


DUAL SHOCK


MOUSE


PISTOLA

Riconoscimenti

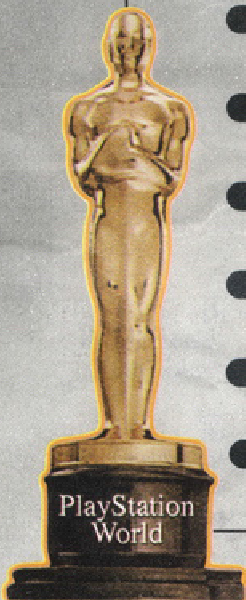


Un gioco che raggiungere vette d'eccellenza nel proprio genere.



Un gioco che scrive la storia nel proprio genere.

I MIGLIORI SECONDO PSW



Genere	Gioco
AVVENTURA	Metal Gear Solid
GIOCO DI RUOLO	Final Fantasy VII
GUIDA ARCADE	V-Rally 2
GUIDA SIMULAZIONE	Gran Turismo
PICCHIADURO 2D	Street Fighter Zero 3
PICCHIADURO 3D	Tekken 3
PIATTAFORME 2D	Rayman
PIATTAFORME 3D	Gex: Deep Cover Gecko
PUZZLE GAME	Super Puzzle Fighter II Turbo
RYTHM 'N GAME	Dance Dance Revolution
SPARATUTTO 2D	Einhänder
SPARATUTTO 3D	Forsaken
SPORTIVO	Winning Eleven Final Version
STRATEGIE	Final Fantasy Tactics

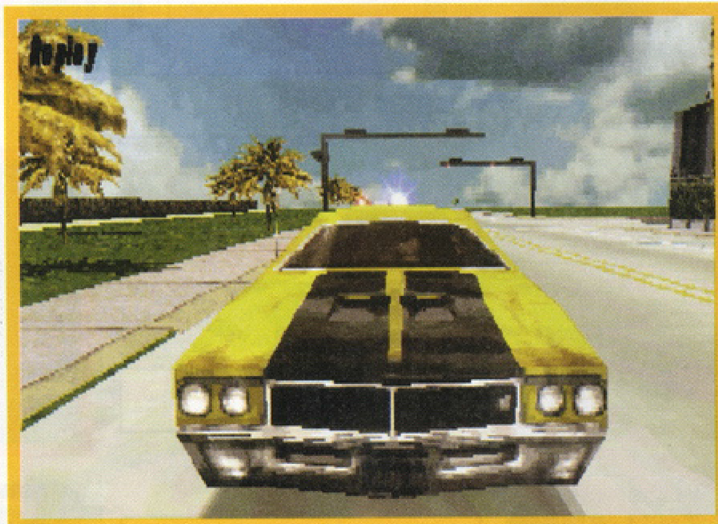


Driver

Prodotto da GT Interactive
Sviluppato da Reflections
Versione PAL
N° Giocatori 1
Genere Guida
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo L. 108.900
Sito internet www.halifax.it

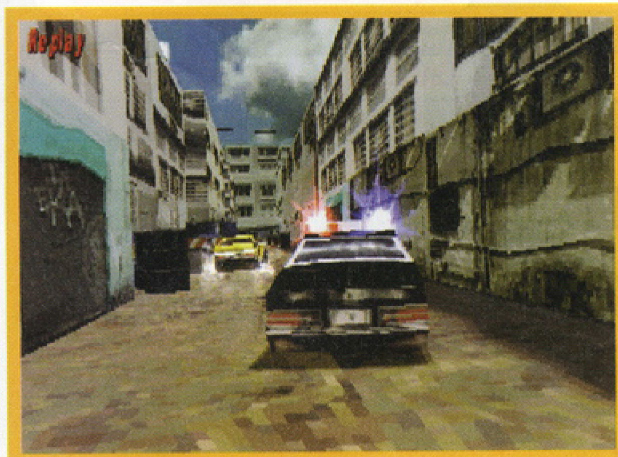


Avete guidato di giorno, avete guidato di notte, avete guidato auto di ogni genere su ogni tipo di circuito, ma avete mai guidato in un film poliziesco?



UNDERCOVER COP

"Sono passati parecchi anni, ma tu sei ancora il miglior autista del dipartimento". Queste saranno le prime parole del vostro comandante quando deciderà di affibbiarvi una missione sotto copertura all'interno di uno dei più pericolosi giri criminali dell'America dei primi anni Ottanta. La missione non sarà di quelle semplici, si tratterà di fare da autista (e corriere a seconda dei casi) per alcune delle più pericolose bande di malviventi degli USA, cercando nel frattempo di raccogliere il maggior numero di prove possibile contro l'organizzazione in cui siete infiltrati e sopravvivendo alla "solerzia" dei vostri colleghi poliziotti che saranno all'oscuro di tutta la faccenda.
Dovrete assistere e trasportare rapinatori, spacciatori e altri gentiluomini del genere. Provocherete incidenti, ingorghi e sinistri in tutte le città che percorrerete e, in generale, darete del filo da torcere alle stesse forze dell'ordine per cui avete sempre lavorato. La prima cosa da fare sarà dimostrare ai vostri nuovi datori di lavoro come ve la cavate al volante, destreggiandovi in tutta una serie di acrobazie all'interno di un parcheggio chiuso. Superata questa sezione (tutt'altro che semplice) sarete catapultati nel vostro nuovo appartamentino, o sarebbe meglio dire monolocale, in cui avrete la possibilità di accedere a diverse opzioni e ai salvataggi. Alcune di queste sono già disponibili nello schermo dei titoli e vi permettono di assaporare i lati meno conosciuti, ma forse più divertenti di *Driver*, e nel contempo ammirare l'ottima ricostruzione delle città americane fatta dai programmatori. Potete cimentarvi in corse a tempo, perfezionare lo stile di guida con la pratica o farvi una gita sulle strade perfettamente riprodotte di metropoli come San Francisco e Miami, o ancora dedicarvi agli scenari, in pratica delle missioni "veloci" in cui avete un compito da portare a termine in breve tempo (es: seguire e fermare un'auto tamponandola). Proprio questo fattore sarà importantissimo durante il prosieguo del gioco: dovrete svolgere la missione nel tempo massimo e ciò significa quasi sempre correre all'impazzata destreggiandosi tra semafori, passanti e soprattutto poliziotti, del



1 ...*manco fossimo "Staski e Ach"*...

2 *La "madama" ci sta dedicando troppe attenzioni*

PERIFERICHE







3
Il "coccio" è un evento tutt'altro che fortuito in Driver

4
Un'escursione sull'erba del vicino per verificare che sia più verde

5
Ecco perchè mi avevano bocciato all'esame di guida

6
Non pensate di approcciare i pedoni in stile Carmageddon: se la cavano sempre!

resto le persone che trasportate hanno una certa fretta, e non per ragioni di puntualità! Come unico aiuto, a parte le vostre capacità al volante, avrete una mappa e due indicatori posti in cima allo schermo che rappresentano, rispettivamente, i danni alla vettura e il livello di "criminalità" raggiunto, vale a dire la percentuale di crimini commessi, che andrà a influire sulla quantità di poliziotti che incontrerete sulla vostra strada.

UN GRADITO RITORNO

Reflections, è un nome molto conosciuto nell' ambiente informatico, grazie a titoli quali il vecchio *Shadow of the Beast* per Amiga e, in tempi più recenti, i due *Destruction Derby*, giochi a cui *Driver* si rifà in parte. Il modello fisico delle vetture riprende infatti a grandi linee quello di questi ultimi titoli, con auto che rispondono in maniera realistica (forse un po' troppo "morbida") ai comandi, danni ben visibili e tutta una serie di effetti speciali di contorno che arricchiscono la realizzazione tecnica e aumentano notevolmente le qualità estetiche del gioco. Imboccare un vicolo e far volare i bidoni della spazzatura urtandoli, vedere un copricerchio staccarsi e rotolare lungo la strada a seguito di manovre un po' troppo brusche sono dettagli che immergono il giocatore in un clima da telefilm poliziesco che, mai prima d'ora, era stato ricostruito con una simile cura. Sul fronte sonoro abbiamo una buona dose di parlato (localizzato, come i testi, in italiano), delle musiche a tema e degli effetti ben realizzati, anche se qualche tocco di classe in più, da questi programmatori, era lecito aspettarselo (la parte sonora è tutto sommato nella norma). Gli unici difetti nella realizzazione di *Driver* sono il bad clipping dei fondali, evidente nella rappresentazione di edifici e monumenti, e una certa monotonia di fondo del gioco principale, bilanciata in parte dalle numerose modalità di gioco alternative. Bisogna riconoscere che alla fin fine si tratta sempre di andare dal punto A al punto B senza danneggiare l'auto prelevando/scortando/scaricando il delinquente di turno, e la cosa se può sembrare esaltante nelle prime partite, diventa effettivamente monotona a lungo andare, soprattutto se si considera la mappa su schermo praticamente inutile, che costringe a mettere continuamente in pausa il gioco per consultare la cartina globale della città. La presenza delle modalità alternative, prima fra tutti l'eccellente modalità "scenario", aumenta comunque la valutazione e permette a *Driver* di raggiungere un livello qualitativo piuttosto alto. Dopotutto sono anni che non si vedeva un'idea nuova nel genere dei giochi di guida e il suo arrivo, soprattutto se fatto in questo modo, va sempre accolto con i più sinceri applausi.


3



4



5

PSW **Alessandro Martini**

COMMENTO

Driver è un gioco atipico: Il modello di guida concede poco o niente ai principianti, e necessita di una buona dose di allenamento per essere apprezzato a fondo, allo stesso tempo Il gameplay è tipicamente arcade, con salti e incidenti tipici dei giochi da sala e una realizzazione tecnica che ha negli effetti speciali il suo maggiore aspetto di rilievo. Complessivamente ci troviamo di fronte a un ottimo titolo che a parte alcuni piccoli difetti (come una certa monotonia di fondo) ha tutte le carte in regola per entrare nell'olimpo dei giochi di guida per PlayStation, piazzandosi a un meritatissimo terzo posto dopo gli "intoccabili" Gran Turismo e Ridge Racer 4.


6

voto 8.5

POSITIVE

Ottima atmosfera
Modello di guida realistico
Effetti speciali ben realizzati

NEGATIVE

Radar su schermo inutile
Alla lunga monotono
Bad clipping

PERDE CON...

GRAN TURISMO

Il confronto tra *Driver* e il capolavoro della Polys è abbastanza fuori luogo data la particolarità del primo e le differenze in quanto a meccanica di gioco e gameplay. Comunque, se si confrontano i due modelli di guida e soprattutto il realismo nei comportamenti delle vetture, bisogna di nuovo elogiare *Gran Turismo*, poiché la risposta ai comandi e la ricostruzione fisica di quel gioco sono ancora una volta una spanna sopra alla concorrenza, in questo caso rappresentata dal gioco dei Reflections.

NELL'ARENA

Gran Turismo	9.5
Ridge Racer 4	9
Rage Racer	9
Rollcage	8.5
Need for Speed R.C.	8

Prodotto da
Working Design
Sviluppato da
Game Arts
Versione
USA
N° Giocatori
1
Genere
GDR
Distribuito in italia da
importazione
Prezzo
ND
Sito internet
www.working-design.com



Si ringrazia Calamai Tekno (055-219491) per averci fornito il gioco.

PERIFERICHE





Lunar
THE SILVER STAR STORY COMPLETE

Questi ultimi mesi la Working Design li ha passati sull'adattamento della versione Psx di Lunar per il mercato occidentale con gioia e tripudio dei fan. Dopo mesi di attesa finalmente la confezione di Lunar è sulla mia scrivania e che confezione!

IL PRIMO IMPATTO

Di solito la prima cosa che si giudica di un videogioco è la presentazione e la grafica visto che di solito copertina e manualetto salvo rari casi sono abbastanza ininfluenti. Nel caso di *Lunar* invece il primo aspetto che si nota è l'incredibile package che contiene nell'ordine: i 2 cd del gioco, un cd musicale con la colonna sonora, il making of, una mini pergamena raffigurante la cartina del mondo in cui si svolge l'avventura e un manualetto brossurato a colori che definire libretto di istruzioni è decisamente limitativo che contiene anche illustrazioni, interviste agli autori del gioco e una guida alle prime sezioni. Ah, mi stavo quasi per dimenticare, la copertina della scatola in rilievo con l'apertura "a strappo"(!)... La WD ha dedicato una cura maniacale all'adattamento del gioco, e questo lo si denota anche leggendo il sopracitato manuale che non è affatto scritto nello stile impersonale e a volte quasi demenziale di molti altri, specie nella prefazione che è un vero tributo al gioco. Tributo che, come capirete continuando a leggere, è decisamente meritato.

DEEP IN THE BLUE OF THE GAME...

Quando una forza maligna minacciò il mondo la dea Althena chiamò a se 4 eroi per sconfiggerla e riportare la pace. Tuttavia Dyne, il signore dei draghi e il più valente tra essi, morì durante l'avventura, non senza aver scongiurato la minaccia prima di esalare l'ultimo respiro.
Sono passati 30 anni da allora e i 3 eroi superstiti, Mel, Ghalion e Lemia ora sono divenuti capi di stato mentre le loro avventure, specialmente quelle del defunto Dyne, continuano a ispirare i giovani. La storia comincia proprio a Burg, il villaggio di origine di Dyne e segue le vicende di Alex, un giovane che come molti ragazzi della sua età sogna di vivere avventure come quelle del signore dei draghi.
L'occasione gli sarà ben presto offerta dal suo amico Ramus che gli proporrà di esplorare le vicine caverne per cercare un diamante correlato alla presenza del leggendario drago Quark. Dopo aver coinvolto a causa di una gaffe di Naal (una sorta di piccolo animaletto parlante che è un pò la mascotte di Alex) Luna, un'orfana trovata dalla famiglia di Alex anni fa che è diventata col tempo la migliore amica (se non di più) di quest'ultimo, il gruppo parte alla volta delle caverne, ignaro della grande avventura che sta per cominciare...
Innanzitutto a livello grafico rispetto alla versione per Mega CD i cambiamenti sono stati ben pochi se si esclude una risoluzione su schermo più elevata e alcuni effetti grafici. I vantaggi



1 *Luna è sicuramente il personaggio più riuscito a livello di caratterizzazione.*



2 *Luna inizialmente non è molto favorevole all'avventura che vuole intraprendere Alex...*

3
Non vorrete forse fa aspettare Luna?

4
Ecco una schermata di combattimento, notate le varie opzioni sul controllo dei personaggi.

5
Naal è un po' la mascotte del gioco



migliori da questo remake gli hanno tratti i full motion video che sono stati interamente rifatti e ora vantano una qualità decisamente notevole, in alcuni passaggi degna di alcuni tra i migliori anime in circolazione. Un altro dei piatti forti di *Lunar* è l'eccezionale colonna sonora che comprende anche parti cantate estremamente ben fatte.

IL SISTEMA DI GIOCO

Più che ai vari *Final Fantasy* il sistema di menu di *Lunar* e la sua struttura può ricordare *Dragon Quest*, altro saga importantissima per i gdr nipponici. La prima cosa importante che salta all'occhio è che ogni personaggio ha il suo inventario che tuttavia è limitato mentre Naal funge da "magazzino" per tutti gli oggetti in eccesso anche se non è accessibile durante le sequenze di combattimento costringendo il giocatore a una pianificazione più attenta delle sue azioni. Altro dettaglio importante è la mancanza degli incontri casuali visto che nei vari dungeon i nemici sono raffigurati da sprite in movimento. Chi ha già giocato a *Chrono Trigger* noterà una certa somiglianza nello stile di gioco anche se, a differenza di quest'ultimo, in *Lunar* gli avversari, invece di starsene immobili o ignorare la presenza del giocatore proseguendo in percorsi prefissati, lo inseguono acquistando velocità, cosa che rende piuttosto complesso evitarli in alcune circostanze. I combattimenti comunque non avvengono direttamente sul luogo ma in una sottofinestra come nei vari *Final Fantasy* mentre va notato come nella mappa di spostamento da un luogo all'altro non siano presenti combattimenti di nessun genere. Le battaglie possono essere gestibili sia direttamente, sia "programmando" alcune strategie da un apposito menu e facendole eseguire a comando dai personaggi. È possibile lasciare l'azione anche in mano al computer anche se non è esattamente consigliabile visto la tendenza a sprecare attacchi potentissimi (e soprattutto costosissimi a livello di magic points) contro avversari battibili con un semplice colpo di spada... Parlando di sistema della magia va detto che è stato usato uno dei più classici in assoluto con i soliti magic points necessari a eseguire gli spells che ogni giocatore impara man mano che sale di livello, insomma, nulla di trascendentale ma sicuramente migliori di volte migliore dell'abominioso sistema alla "ruba la magia" di *FF8*. Innovativa è invece la gestione delle capacità dei boss che varia a seconda del livello di Alex, rendendo inutili megasessioni di allenamento per far progredire i personaggi a livelli estremi e rende invece necessaria una buona pianificazione strategica delle azioni da eseguire. Parlando di tattica c'è da dire che è possibile compiere spostamenti sul campo di battaglia per colpire avversari troppo lontani con armi da corpo a corpo mentre è possibile allontanarsi dalla mischia di qualche passo in difesa per riorganizzarsi. Detto così sembra complesso ma è decisamente molto intuitivo giocato dal vivo. La difficoltà del gioco poi è piuttosto elevata rispetto alla media attuale dei gdr attuali e garantisce una notevole longevità al titolo.

3


4


PSW Alessandro Casini

COMMENTO

Lunar potrà anche essere considerato un gioco "vecchio", ma è indubbiamente uno dei migliori RPG in assoluto e merita di essere acquistato da tutti quelli che amano il genere e non. Punto. La trama, nonostante l'ambientazione decisamente più "luminosa" rispetto ai vari Final Fantasy *e* Xenogears*, è di ottimo livello, così come la caratterizzazione dei personaggi che traspare anche nei piccoli dialoghi con gli abitanti delle città visitate mentre il sistema di gioco funziona in maniera meravigliosa risultando paradossalmente più moderno di quello degli RPG attuali. E oltretutto* Lunar *ricorda a tutti quanto non sia in base al numero di poligoni su schermo o quanto siano grossi gli sprite che si valuta la bellezza di un gioco...*


5

POSITIVE

Ottimo sistema di gioco
Buona caratterizzazione dei personaggi
Package incredibile!

NEGATIVE

Grafica molto datata...

PERDE CON...

FINAL FANTASY VII

Il detentore del titolo di miglior gdr per PSX e' ovviamente *FF7* ma un paragone con esso e' praticamente impossibile visto che i due giochi sono estremamente diversi come concezione. *FF7* ha una grafica decisamente migliore di *Lunar* va considerato anche il sistema di gioco totalmente diverso dei due che rende il confronto impossibile. L'ideale sarebbe averli tutti e due visto che preferire l'uno o l'altro diventa puramente una questione di gusti.

NELL'ARENA

Final Fantasy VII	9
Xenogears	9
Breath of Fire 3	8.5
SaGa Frontier	7.5
Suikoden	7

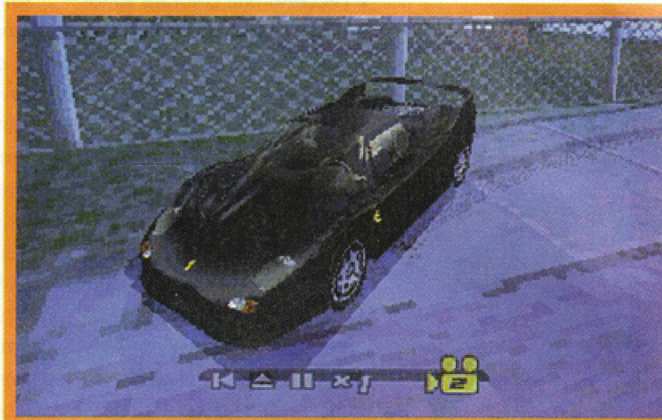
voto 9

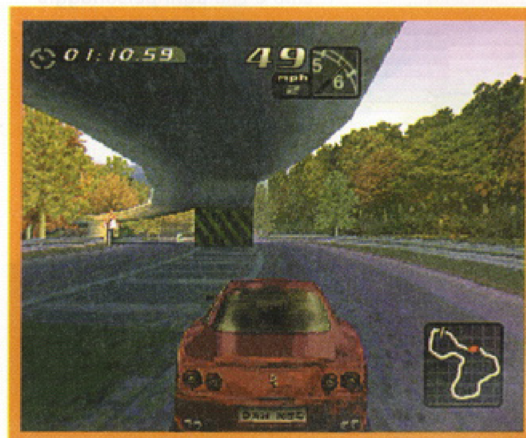
Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
Electronic Arts
Versione
PAL
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida
Distribuito in italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.000
Sito internet
www.needforspeed.com

Need for Speed
ROAD CHALLENGE



Avete la velocità nel sangue? La derapata controllata è il vostro forte? Allora gioite! I bolidi dell'Electronic Arts sono tornati e stavolta sono decisi a dare il meglio...





Nella carriera di un qualunque giocatore non può mancare assolutamente l'esperienza dei giochi di guida, il più intuitivo e allo stesso tempo impegnativo genere videoludico. Ogni giocatore che si rispetti ha almeno giocato un capitolo della vasta saga di Need for Speed che tra edizioni varie tra PlayStation e PC raggiunge ormai il sesto sigillo.
Ma *Need for Speed - Road Challenge*, cosa ci propone di nuovo? Molti aspetti sono stati ripresi dai precedenti giochi, ma ne sono presenti di nuovi veramente appetibili. La prima impressione è che la EA abbia guardato con particolare interesse al fenomenale *Gran Turismo*, anche se ovviamente ne ha colto alcune caratteristiche pur mantenendosi fedele alla formula arcade.
Appena finito il classico filmato iniziale, grintosissimo come da tradizione, il primo aspetto che salta all'occhio è quello riguardante l'estetica: i miglioramenti sono moltissimi, la grafica è pulita, particolareggiata e molto colorata.
Le piste sono ambientate in stati diversi, e la localizzazione fa sì che siano diversi i paesaggi, le condizioni climatiche, le auto della polizia, e gli stessi segnali stradali, talvolta espressi in miglia, talvolta in chilometri orari.
I circuiti sono dieci, tutti di notevole fattura, e curati sin nei minimi particolari, con chicche che arricchiscono lo scenario, mongolfiere in decollo, barche, il bellissimo treno a vapore che ci accompagnerà fianco a fianco per una buona metà del nordamericano Kindiak Park e un fantastico edificio con tanto di ciambella rotante sul tetto degno del migliore Homer Simpson.
Tutti i percorsi sono notevolmente lunghi, con tempi di percorrenza che vanno dal minuto e mezzo ai due minuti, mai monotoni, con molti passaggi caratteristici e riconoscibili, fattore che si rivela molto utile per memorizzare al meglio le curve più impegnative, la gestione delle luci è poi magistrale, con tramonti al limite del cinematografico, centri abitati illuminati e campagne sommerse dal buio più profondo, solcate dai soli fari della nostra auto. Anche se i circuiti possono sembrare pochi, la varietà è assicurata dalle mutevoli condizioni climatiche, di luce, e dalla possibilità di affrontare le piste in senso inverso o specchiato.
Ma passiamo al fattore auto, quelle disponibili in modalità singola saranno quattordici, più due a disposizione della polizia, in caso di vittoria in particolari frangenti potremo usufruire di altre auto come la mitica Phantom.
Tutti i veicoli sono riprodotti fedelmente, al limite del maniacale, gli spoiler, il

1
Bellissimi gli effetti di luce sulla carrozzeria, calcolati in tempo reale.

2
Zigzagando abilmente tra i pilastri della sopraelevata potrete ottenere la traiettoria perfetta.

PERIFERICHE





3
Uno degli elementi innovativi sono gli scenari mobili: in questo caso il pallone sta decollando

4
Vi capiterà più di una volta di scorrazzare allegramente tra le panchine della gelateria sul fondo.

5
La polizia utilizza spesso metodi molto decisi.

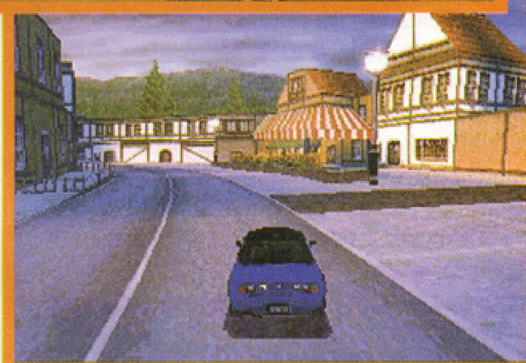
High Stakes

Tra le nuove opzioni introdotte in questa edizione spicca la modalità High Stakes che permette di sfidare i propri amici in una serie di gare che mettono in palio la stessa macchina con la quale gareggiate: chi vince ottiene entrambe le auto in gara. Il perdente si vedrà rimosso dalla propria memory card il bolide appena utilizzato. È tutto molto bello, peccato che il multiplayer risulti praticamente ingiocabile per la pesantezza del motore grafico, spremuto al massimo già nel single player e che denuncia seriamente i propri limiti in modalità a due giocatori.

marchio, i cerchi in lega, i fari, fino alla targa personalizzata con il vostro nome, ed è possibile scorgere anche il pilota delle auto, impeccabilmente in completo elegante, anche alla guida delle macchine più sportive.
Le modalità di gioco singolo



3



4

sono molteplici: pratica, nella quale si potrà fare conoscenza con i circuiti, inseguimento (Hot Pursuit), gara singola, torneo ed eventi speciali.
Mentre nell'inseguimento nulla pare cambiato, se non la bravura e tenacia delle forze dell'ordine, molto è mutato nei tornei o nella nuova modalità eventi speciali. A differenza dei precedenti giochi le auto non saranno più a libera disposizione del giocatore, ma dovranno essere acquistate con il denaro vinto nelle competizioni, le vetture potranno poi essere adeguatamente potenziate per renderle estremamente più competitive, ultimo particolare non indifferente è che i bolidi si potranno rovinare, anche se il numero di danni è limitato potremo pagare caro anche in termini di denaro un frontale contro un muretto o un testacoda improvviso.
Per partecipare alle gare dovremo acquistare un'auto adeguata al tipo di torneo, il budget sarà estremamente ridotto, ma con il proseguire delle competizioni, fatte salve le spese di riparazione potremo permetterci potenziamenti e nuovi acquisti. I potenziamenti sono solo di tre tipi, potenza, assetto e aerodinamica numero che ci fa intuire comunque l'impostazione più arcade che simulativa, ma le differenze nel condurre il veicolo si faranno sentire, eccome!

Per potersi iscrivere ai successivi tornei il problema sarà soprattutto di tipo economico, per l'acquisto della macchina adatta, con prezzi a salire, fino a raggiungere cifre stratosferiche per i prototipi. La vittoria in ogni torneo consentirà l'accesso nelle altre modalità di gioco a una o più piste, oltre alla partecipazione ad un nuovo evento speciale. Proprio gli eventi speciali contribuiscono in maniera netta a incrementare la longevità del gioco, si va da semplici tornei riservati ad un solo tipo di macchine potenziate, ai tornei che si svolgono esclusivamente in notturna, il perfido Knockout che premia solamente il primo classificato e infine alla corsa suicida con traffico regolare nei due sensi di marcia.

PSW **Daniele Borgna**

POSITIVE
Grafica ben fatta e pulita.
Molte modalità di gioco.
Giocabilità immediata.

NEGATIVE
Auto incollate alla strada.
Scrolling scattoso.
Avversari prevedibili.

PERDE CON...
RIDGE RACER TYPE 4
Trovandosi a metà strada tra guida arcade e gestione simulativa *Need For Speed* tende ad essere non propriamente classificabile, il modello di guida si avvicina alla versione Grip di *RR4*. La grafica eccelsa mette in crisi l'hardware, specie ad alte velocità cosa che accade molto meno nel titolo Namco.

NELL'ARENA

V-Rally 2	9
Ridge Racer Type 4	9
Rage Racer	9
Rollcage	8.5
Toca 2	8

COMMENTO

Need for Speed - Road Challenge *si rivela un gioco di altissimo livello, la resa grafica è decisamente buona, le modalità di gioco sono tante e la difficoltà è ben calibrata, le piste sono lunghe e ben realizzate, così come le auto, semplicemente fantastiche.*



5

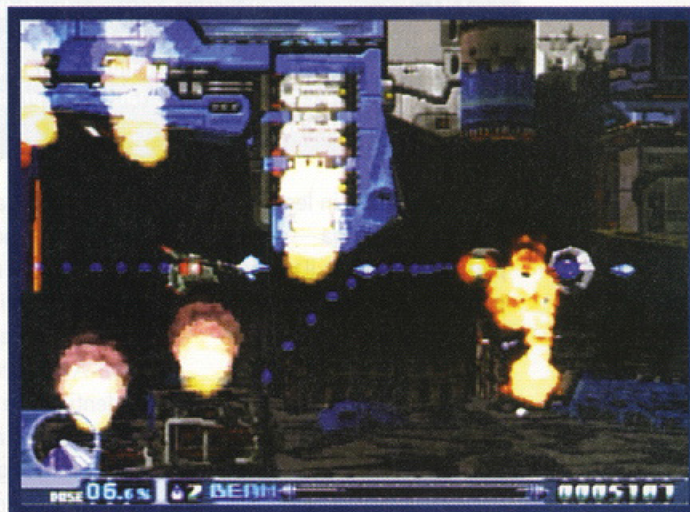
L'impostazione generale rimane comunque arcade e in molte curve le auto sembrano incollate a terra, ma questo fattore non disturba più di tanto, la colonna sonora è come da tradizione molto energica, e anche i rombi dei motori sono ben differenziati. L'unica grande pecca è la modalità multiplayer, troppo scattosa, che abbassa di mezzo punto la valutazione finale, così come decisamente insufficiente appare il frame-rate nel gioco in singolo.

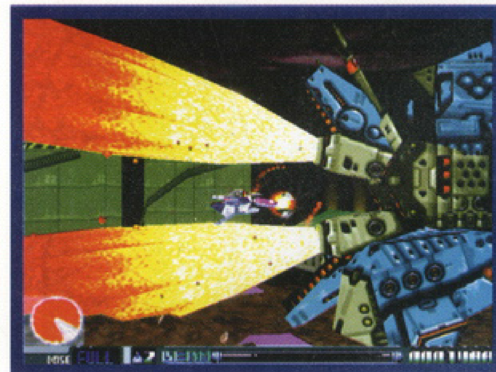
voto 8

Prodotto da
Irem
Sviluppato da
Irem
Versione
Europea
N° Giocatori
1
Genere
Sparatutto
Distribuito in italia da
Sony
Prezzo
L. 99.900
Sito internet
www.playstation.it

R-Type Delta

L'impero Bydo esige il suo tributo di sangue, la galassia è pronta a soccombere. Ma... tha-dhà! Ecco arrivare dal nulla il nostro eroe con la sua astronave R9. Armate i vostri cannoni al plasma, e preparatevi ad entrare nell'universo di R-Type Delta.





Con *R-Type* ci troviamo davanti all'ennesimo capitolo di una delle migliori saghe di shoot'em up della storia dei videogiochi. La prima versione del coin-op apparve alla metà degli anni Ottanta e fu immediatamente un grandissimo successo, soprattutto grazie alla originale meccanica di gioco che introduceva l'utilizzo del pod, la pallina rossa che, attaccata alla navicella, funge da supporto dell'R9 controllato dal giocatore. A quasi quindici anni di distanza la struttura del gioco rimane inalterata: guidate un'astronave spaziale attraverso sette livelli e l'unico scopo è di eliminare qualsiasi nemico appaia sullo schermo. La trama del gioco vi vede nei panni del salvatore dell'umanità dalla solita invasione aliena, che in questo caso è guidata dall'impero Bydo. Per cercare di uscire vincitori dallo scontro è possibile scegliere tra tre diversi R-Type: il classico R9 e i nuovi modelli RX e R13.
La prima impressione che si ha iniziando a giocare a *R-Type* è sicuramente positiva: dopo un'introduzione di ottima qualità, anche se un po' troppo breve per gli standard odierni, si entra subito nel vivo. Il gioco risulta immediato e coinvolgente e nel primo livello ci si può abituare senza troppi affanni a controllare al meglio l'astronave e soprattutto il pod.
Dato che anche l'occhio vuole la sua parte, possiamo dire che la grafica è realizzata con estrema cura e la prima volta che si ha la possibilità di guardarvi intorno rimarrete stupefatti dalla qualità degli oggetti che animano lo sfondo, anche se negli ultimi anni si è visto qualcosa di meglio, soprattutto per quanto riguarda la velocità di movimento e di rotazione dei fondali (vedi *Einhänder*). Ogni altro aspetto del gioco è comunque esteticamente superbo: i vari R-Type, i nemici sia enormi sia minuscoli sono curatissimi in ogni parte, ma soprattutto non si confondono mai con le strutture in secondo piano. Anche i vari effetti, come le esplosioni, i raggi laser, i colpi di cannone sono fatti egregiamente, anche se non presentano nulla di particolarmente originale e spettacolare. Un discorso a parte va portato per il motore grafico che muove il gioco, capace di alternare momenti in cui lo scrolling è velocissimo ed estremamente fluido ad altri in cui è decisamente scattoso e poco convincente, ciò accade soprattutto quando ci sono sprite di dimensioni particolarmente elevate.
Occupiamoci del sonoro: anche in questo caso il gioco si difende decisamente bene con effetti adeguati e brani musicali che non annoiano mai e che accompagnano i nostri combattimenti aumentando di ritmo quando l'azione si fa più frenetica o quando stiamo affrontando un

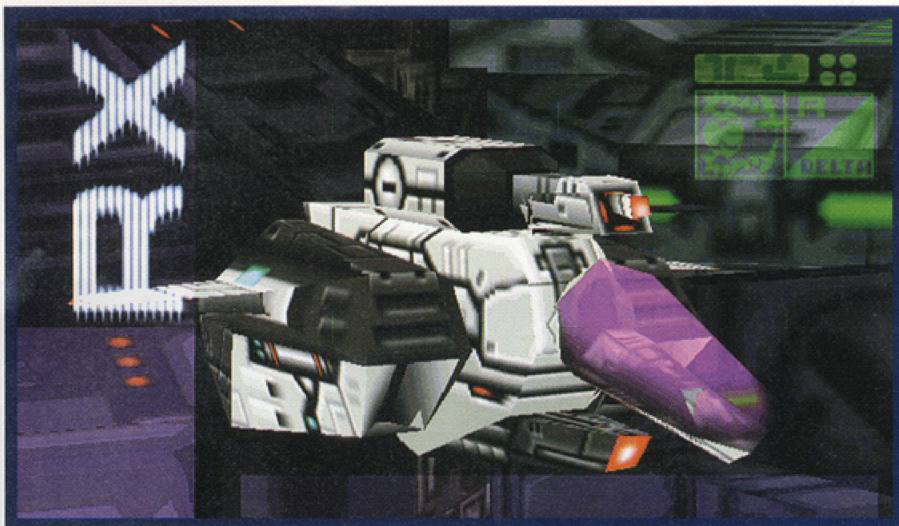
1 *Il primo livello di R-Type delta è forse uno dei meno spettacolari.*

2 *Il primo boss non vi darà troppo filo da torcere*

PERIFERICHE







3

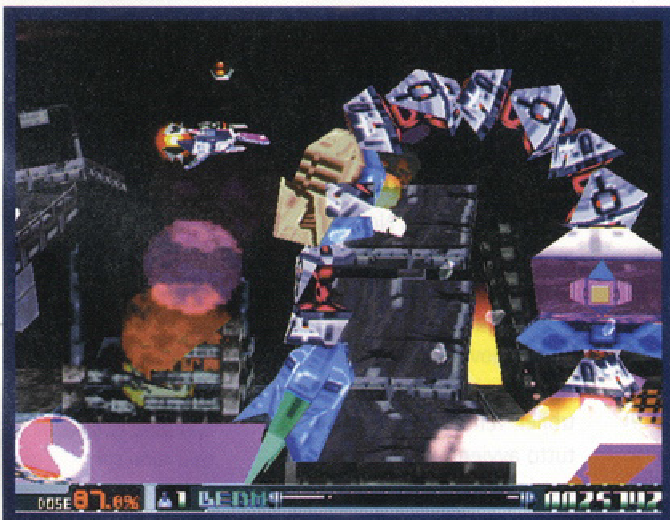
boss di fine livello. Tralasciando gli aspetti tecnici, analizziamo ora il gioco vero e proprio: la meccanica è quella tradizionale degli sparatutto a scorrimento orizzontale (anche se *R-Type* presenta anche alcune fasi in verticale, che citeremo più avanti nella recensione), gli scontri sono principalmente contro vari boss e non contro numerose flotte nemiche, e si tratta di una caratteristica tipica della serie di *R-Type*. Durante i sette "Contatti", così sono chiamati i livelli del gioco, affronterete circa una trentina di nemici più i numerosi boss e alcuni "ostacoli" di vario genere, come oggetti che viaggiano per la schermata, elementi degli sfondi contro i quali si può andare a cozzare e altre amenità del genere. Per quanto riguarda i vostri avversari non sono sicuramente tra i più originali, dando una certa sensazione di déjà-vu, anzi, uno dei primi boss che incontrerete, un serpentone metallico, è praticamente identico a un dei mostri della versione di *R-Type* uscita per Sega Master System (nonché PC-Engine, Game Boy... N.d.R). La qualità dei livelli è abbastanza altalenante: i primi due sono mediocri e poco originali e purtroppo non spingono il giocatore a inoltrarsi particolarmente nel gioco. Gli ultimi quattro sono invece di tutt'altra fattura e si distinguono per originalità e perfetta calibrazione della difficoltà. Capita purtroppo che in alcuni passaggi il gioco diventi frustrante, per esempio quando lo scrolling da orizzontale passa a verticale, la direzione dello sparo rimane verso destra e ciò comporta un certo smarrimento per le prime partite, che comunque si supera quando si impara a utilizzare proficuamente il pod. Un altro aspetto che sminuisce leggermente il valore di *R-Type* è la mancanza di una qualsiasi diversificazione nel comportamento dei vostri avversari, che appariranno sullo schermo e vi attaccheranno sempre nello stesso modo ogni volta che rigiocherete un livello; se ciò era normale negli sparatutto fino a poco tempo fa, adesso non lo è più, soprattutto grazie a *Einhänder*, che usufruisce di una pseudo-casualità nell'azione del nemico. Nonostante ciò, la difficoltà del gioco si mantiene sempre su livelli medio-alti e non si rischia certo di annoiarsi. Anche la presenza di tre diversi R-Type aumenta la longevità del gioco: le navicelle, nonostante un comportamento dinamico identico, si differenziano per le caratteristiche degli armamenti, che possono dimostrarsi molto utili in momenti differenti.

PSW Simone Gerevini

3
Una delle tre astronavi disponibili

4
La saga di R-Type è costellata di serpentoni

5
La parola d'ordine in R-Type Delta è: distruzione!



4

POSITIVE

Ottima realizzazione tecnica
Livelli vari ed originali
Difficoltà perfettamente calibrata

NEGATIVE

Alcune incertezze nello scrolling

perde con...

EINHÄNDER

Il capolavoro Squaresoft è difficilmente intaccabile, ci è riuscito forse solo *Thunderforce V. Einhänder* presenta un'intelligenza artificiale più raffinata di *R-Type*, così come un sistema di armamenti e power up interessante e originale. Anche il lato grafico pende dalla parte di *Einhänder*, ma dalla sua R-Type, ha quel retrogusto da vero sparatutto anni '80. Se avete amato gli shoot'em up dei tempi degli 8 bit o dell'Amiga, avrete avuto modo di provare gli storici R-Type, e questa nuova versione è quindi pane per i vostri malandati denti.

NELL'ARENA

Einhänder	9
Thunder Force V	8.5
Ace Combat 2	8
R-Types	7.5
X2	7

COMMENTO

R-Type è *sicuramente un ottimo prodotto, ma a causa dei piccoli difetti descritti nella recensione non riesce a diventare un vero e proprio "must"; inoltre rispetto alla concorrenza del capolavoro SquareSoft difetta un po' di originalità e di atmosfera. Giocare è comunque una bella esperienza, sia per coloro che adorano questo genere di giochi, sia per coloro che non li hanno mai apprezzati pienamente. La realizzazione tecnica è notevole in quasi ogni aspetto, così come il game design, che ci offre alcuni livelli veramente eccezionali, che purtroppo bilanciano altri che non dicono nulla di nuovo. Se cercate un ottimo sparatutto e avete già giocato ciò che c'è di meglio sul mercato, buttatevi senza esitazioni sull' ultima fatica della Irem, che di certo non vi deluderà.*



5

voto 8

Prodotto da Konami
Sviluppato da Interno
Versione Giapponese
N° Giocatori 1-2
Genere Rythm 'n game
Distribuito in italia da importazione
Prezzo ND
Sito web www.konami.co.jp



Dance Dance Revolution

"Sai, ho ripreso ad allenarmi" "Davvero? A che palestra ti sei iscritto?" "No no, faccio tutto a casa" "Ah, ti sei comprato degli attrezzi" "Non proprio..."

Da un paio d'anni a questa parte (in seguito all'uscita di *Parappa The Rapper*) è esplosa la moda dei rythm game. La meccanica di gioco è molto semplice: sullo schermo appaiono una serie di comandi (si va da semplici movimenti a combinazioni di tasti degne di *Tekken)* da eseguire al momento giusto, a ritmo di musica. La colonna sonora, a seconda dei casi, è costituita da pezzi famosi o da composizioni originali create apposta per il gioco.
Alla Konami hanno dato vita a un vero e proprio genere a parte denominato BeMani (dal titolo del capostipite *Beat Mania*) creando per ogni singolo gioco un controller apposito (tenete conto che i BeMani, al contrario degli altri Rythm game presenti su PlayStation, nascono come coin-op). Si va da strane pulsantiere con giradischi per scratchare, a riproduzioni di chitarre elettriche e batterie, a (è il caso di *Dance Dance Revolution*) pedane su cui saltare. Tutti gli esponenti del genere sono stati convertiti (o stanno per esserlo) per Psx e per ognuno è stato realizzato un controller apposito che riproduce più o meno fedelmente l'originale. A dire il vero è possibile giocare anche con un normale pad ma, sorvolando sul fatto che si perde completamente il feeling dell'originale, nella maggior parte dei casi diventa quasi impossibile gestire la mole di comandi (*Dance Dance Revolution* a dire il vero è un'eccezione in questo senso, tanto che giocare col pad è addirittura troppo facile e annulla ogni sorta di sfida). Il problema è che questo tipo di giochi difficilmente sono convertiti per il mercato occidentale e si sa che i negozi sono soliti pompare oltre misura i prezzi dei prodotti d'importazione (oltretutto questi aggeggi non si possono definire economici già in partenza) per cui il discorso potrebbe diventare pericoloso per le vostre tasche (soprattutto se avete intenzione di procurarvi un paio di controller per giocare in doppio).
Quale che sia il metodo di controllo scelto la struttura di gioco rimane la stessa: nella parte superiore dello schermo ci sono quattro frecce; durante la partita delle frecce di uguale dimensione appaiono muovendosi dal basso verso l'alto. Nel momento esatto in cui la freccia in movimento va a coincidere con quella ferma in alto dovete premere il tasto corrispondente sul controller. Tenete conto che il tutto avviene a ritmo di musica (le canzoni per altro sono tutte molto belle e spa-

1



2



3

1 *Tranquilli non dovrete vestirvi così per giocare...*

2 *Quando uno non sa che foto inventarsi i filmati introduttivi ci stanno sempre bene.*

3 *Per cavarvela qua dovreste sviluppare una terza gamba. Qualcuno che conosco non avrebbe problemi al riguardo...*

PERIFERICHE



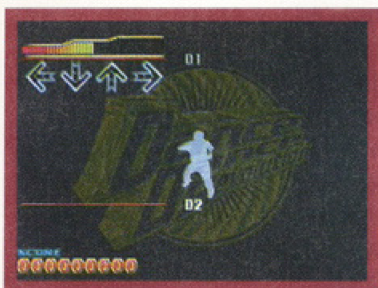


4
L'utile assai sezione di allenamento.

5
BALLO MEGLIO IO!!!(Notate che i passi differiscono leggermente fra i due giocatori.)

6
Ci sono anche canzoni abbastanza famose...

ziano fra vari generi, dalla techno allo ska). Ovviamente a seconda del livello di difficoltà selezionato (dipende tutto da quale canzone sceglierete) le frecce si muovono più o meno velocemente e con combinazioni di differente complessità. La vostra prestazione viene valutata in base al tempismo con cui agite sul controller, alla quantità di mosse azzeccate e, soprattutto, alla quantità di combinazioni di movimenti portati a termine.
Azzeccare quattro movimenti in sequenza è molto più remunerativo che beccarne altrettanti scollegati. In base alla vostra abilità varierà la posizione di un indicatore presente nella parte alta dello schermo che, se dovesse scendere fino allo zero, decreterà la fine della vostra partita. La qualità della prestazione va a determinare anche un punteggio e un voto in lettere che vi viene assegnato a fine round.
Prima di cominciare si deve scegliere il livello di difficoltà che determinerà la rosa di canzoni fra cui potrete scegliere e il numero di round da affrontare (uno per il livello più facile, tre per i successivi).

4




5

Se si sceglie di giocare con un compagno la sfida diventa doppiamente più impegnativa perché, al di là dell'inevitabile battaglia a colpi di punteggi, bisogna tenere conto del fatto che entrambi i giocatori devono superare la prova perché si possa accedere al livello successivo (tant'è che col coin-op è sufficiente un credito per giocare in doppio).
Nella conversione per PlayStation, inoltre, è stata inserita una modalità editor che permette di crearsi i propri passi di danza ed, eventualmente, memorizzarli su pocket station per poi usarli in sala giochi mediante l'apposita porta di connessione presente nel cabinato (anche se temo sia una cosa un po' impraticabile, vista la scarsa diffusione di questo tipo di coin-op in Italia (io lo provai al FuturShow e me ne innamorai subito mettendomi in febbricitante attesa della conversione, ma non so quanti avranno occasione di vederlo nella sala giochi sotto casa... A dire il vero non so neanche quanti abbiano una sala giochi sotto casa...) Oltre a questo c'è la possibilità di allenarsi senza l'asfissia dell'indicatore energetico e si possono settare tutta una serie di parametri (inclusa la severità con cui viene ridotto il maledettissimo indicatore) e di scegliere fra differenti modalità di gioco (alcune delle quali da sbloccare vincendo i livelli più avanzati).
Ma qual è il punto forte del gioco? Perché ritengo si meriti il voto che sicuramente avrete già sbirciato?

Insomma, cosa distingue *DDR* dagli altri giochi? Il controller: una specie di tappetino pieghevole che riproduce in tutto e per tutto la pedana del coin-op con quattro bei pulsantoni raffiguranti le frecce necessarie per giocare (con in aggiunta i tasti cerchio, x, select e start indispensabili per gestire i menu delle pozioni) ottimamente realizzato, comodo e funzionale. Levatevi le scarpe, mettetevi a disposizione qualcosa da bere e preparatevi a saltare come dei forsennati. Certo, potrà sembrare una cosa insensata, stupida, priva di qualsiasi utilità, ma è dannatamente divertente! Se poi siete abbastanza folli da affrontare la spesa necessaria per procurarvi un secondo controller sappiate che la longevità di questo gioco tenderà a infinito.

PSW **Andrea Maderna**

COMMENTO

Io ho sempre trovato inevitabile il confronto fra i Rythm 'n game e i picchiaduro a incontri.
Con entrambi i generi nella modalità multiplayer si raggiunge la vera essenza del gioco e si ottiene una longevità pressoché infinita. In entrambi i casi la modalità di gioco in singolo è limitata e completamente affidata alla fantasia dei game designer che possono inserire svariati segreti da scoprire (è il caso dei vari Tekken *o, in parte, di questo* Dance Dance Revolution*) o una trama divertente (*Parappa The Rapper *e il suo seguito)* DDR *ha dalla sua un'incredibile arma a doppio taglio: se da una parte il costo del controller potrebbe scoraggiare i più, dall'altra va detto che saltellare sulla pedana (a mio parere il più azzeccato fra i vari controller made in Konami) aumenta paurosamente il divertimento in doppio e rende clamorosamente più appetibile anche il giocare da soli.*
E poi aiuta a tirare giù la pancetta....



6

voto 7

POSITIVE
Si salta
In doppio è fenomenale.
Bella colonna sonora.

NEGATIVE
Il prezzo.
Senza controller è troppo facile.

VINCE CON...
BUST A GROOVE
Il confronto con *Bust a Groove* o *Parappa the Rapper* è abbastanza inutile visto che giocando col pad sono sicuramente più vari i due concorrenti, ma avendo a disposizione la pedana non c'è proprio confronto a livello di divertimento.
Il concorrente diretto è *Beat Mania* (unico altro BeMani momentaneamente disponibile per Psx) e vince *Dance Dance Revolution* semplicemente perché è molto più divertente saltellare di qua e di là che premere dei tasti.

NELL'ARENA

Bust a Groove	7
Parappa the Rapper	6.5
Umjammer Lammy	6.5
Beat Mania	7

Prodotto da Infogrames
Sviluppato da Infogrames
Versione Pal
N° Giocatori 1-4
Genere Guida
Distribuito in italia da CTO
Prezzo L. 99.900
Sito web www.vrally.com

V-Rally Championship Editon 2

Come promesso il mese scorso, eccoci a parlare di V-Rally 2. Vi sveliamo subito che ci troviamo di fronte ad un capolavoro assoluto nel suo genere, capace di affiancarsi ad un mostro sacro come Gran Turismo. Ma andiamo con ordine.

V-RALLY 2, BEYHOND THE LIMIT

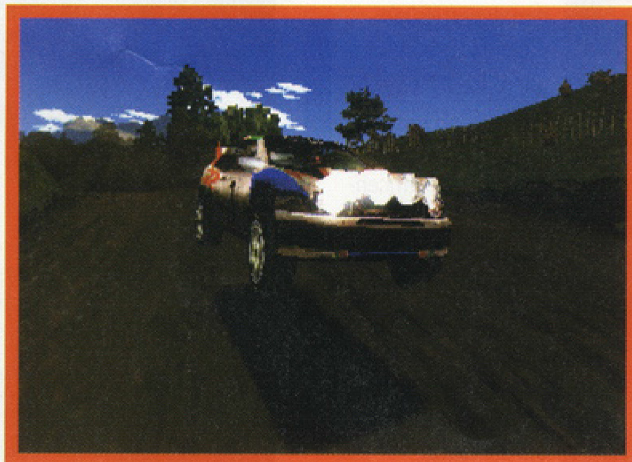
La prima cosa che stupisce è senza dubbio la qualità della grafica, che lascia veramente a bocca aperta: per riuscire ad immaginare lo spettacolo a cui potreste assistere acquistando questo gioco, prendete la velocità della modalità HI-FI del già citato *Gran Turismo*, il dettaglio delle vetture di *Ridge Racer Type 4*, e metteteci pure elementi di contorno cum magna abundantia, ed avrete una vaga idea di cosa avrete davanti agli occhi.

L'unico commento che mi sento di fare è questo: incredibile. Se questi sono i livelli a cui possono spingersi oggi i programmatori, allora la nostra amata PlayStation ha senza dubbio ancora un buon periodo vitale dinanzi a se. Alcune pecche purtroppo rimangono, precisamente negli effetti di fumo e polvere. E poi, volete mettere la soddisfazione di uscire ai 200 all'ora da una curva proprio mentre gli spettatori scappano dalla pista (magari con apposito trucco sarà anche possibile investirli ;))?!



VOLANTI E STERZATE A NOVANTA

Altro aspetto che colpisce subito è l'immediatezza del sistema di controllo: dopo pochi attimi si ha già il pieno controllo del proprio mezzo, dato che la guida non necessita di particolari abilità. Per fare un esempio: il freno non lo si tocca quasi mai (molto meglio una bella scodata in velocità), ed il controsterzo si usa molto raramente; questa però se da un lato è una nota positiva, dall'altro può risultare un lato del gioco non troppo simpatico, dato che non si può avere un proprio stile di guida, in quanto basta premere l'acceleratore a fondo e sterzare... ma dopotutto già si sapeva che *V-Rally 2* avrebbe avuto un'impronta spiccatamente arcade (è sempre *V-Rally*, no?), quindi era anche ovvio



1 *Correndo sulla neve preparatevi a mettere alla prova tutta la vostra abilità*

2 *Si volaaa!!!*

PERIFERICHE









A che gioco giochiamo?

***V-Rally 2* propone tre diverse modalità di gioco, ognuna delle quali è da affrontare su tre diversi livelli di difficoltà in successione (oltre al solito Time Trial e allo spettacolare multiplayer fino a 4 giocatori), che rendono il tutto molto vario e decisamente longevo.**
Eccovi brevemente spiegate le varie modalità:

- **ARCADE MODE: Si tratta della classica gara a tempo con check point. Alla fine delle varie prove vince chi ha il tempo totale più basso.**
- **TROPHY MODE: Bastardissima modalità nella quale si corre insieme ad altre tre agguerritissime auto. Vince chi ha il tempo totale più basso.**
- **CHAMPIONSHIP MODE: Il cuore vero e proprio del gioco: si tratta in sostanza del classico campionato, che si suddivide in 8 rally (12 per il livello più difficile), ognuno dei quali propone due tappe. Al termine di ogni rally vengono assegnati dei punti, vince ovviamente chi ne totalizza di più.**

3
La carrozzeria delle automobili è riprodotta con un dettaglio fantastico

4
Sto dando la polvere ai miei avversari

5
Il track editor permette di aumentare la longevità praticamente all'infinito

aspettarsi che non bisognasse far pratica delle ore per raggiungere il pieno controllo del mezzo. A questo punto però salta fuori il pelo nell'uovo (anche se forse tanto pelo non è: personalmente mi ha più volte fatto perdere la pazienza ...): la vostra auto infatti probabilmente ha il peso di una cartone del latte vuoto, dato che, una volta che avrà cominciato a ribaltarsi, andrà avanti a volare e capottarsi per dei lunghi, interminabili secondi, magari solo per aver urtato con la fiancata un cordone di delimitazione!!! Questa dei bordi della pista poi è un'altra piccola pecca che si può riscontrare giocando a *V-Rally 2*: le piste infatti non saranno come quelle di *Colin McRae Rally* - nel quale era possibile tagliare fuori dalla pista - in quanto avranno ai bordi degli ostacoli (molte volte pressoché invisibili) che nella stragrande maggioranza dei casi vi faranno capottare alla grande, con conseguenti maledizioni a programmatori, parenti, ed amici vari. Per concludere ultima nota negativa (questa è veramente l'ultima): le curve sono segnate male, nel senso che verranno segnalate (tramite le solite icone nella parte alta dello schermo) solo a volte, facendovi spesso rischiare di finire contro i bordi infamoni. Non lasciatevi però impressionare da queste aspetti dato che, nel bel mezzo del gioco, tendono a passare decisamente in secondo piano, soverchiati da momenti in cui sarà l'esaltazione a tenere banco.

3

4



LA LONGEVITA' TI FA MALE LO SO

Prima di concludere un piccolo appunto sull'aspetto che più colpisce positivamente dopo la grafica, ovvero la longevità: 16 auto ufficiali più altre 10 di bonus sono veramente un bel gruppetto di roba, senza parlare dei 92 tracciati, tutti molto vari ed eccellentemente realizzati. Di sicuro non vi stuferete in fretta, e poi ci sono ben tre modalità diverse con cui sollazzarsi, c'è il discreto Track Editor, senza contare lo strepitoso multiplayer, che è decisamente la morte sua... come dicevano i programmatori d'oltralpe, ehr! *V-Rally Championship Edition 2* è senza dubbio un grandissimo gioco, probabilmente il miglior arcade in circolazione. Quindi, perché dovreste farvi del male e non acquistarlo? E' un titolo capace di porsi nel bel mezzo della "gara cittadina" di *R4* e delle "esperienza sterrate" del forse più serioso *Colin MCRae Rally*, di cui si aspetta comunque un seguito, ma questa è un'altra storia. Senza dimenticare che *V-Rally 2* presenta una delle migliori opzioni multiplayer presenti per PlayStation, si può infatti giocare fino in quattro con l'ausilio di una Psx, un multitap, il cd del gioco e tre amici (o bambolotti gonfiabili, a voi la scelta). Certo, giocando in due o in quattro la risoluzionme del gioco, per forza di cose, peggiora, ma il compromesso tra qualità grafica e velocità di gioco che i ragazzi della Infogrames sono riusciti a ottenere è più che mai dgeno di nota.

PSW **Marco Bosio**

POSITIVE

Grafica sbalorditiva
Se avete tre amici è praticamente infinito
Immediato

NEGATIVE

Bordi della pista infamoni
Auto troppo "ballerina"
Curve mal segnalate

VINCE CON...

RIDGE RACER TYPE 4

V-Rally Championship Edition 2 è un gran gioco, e pensavamo di avervene già dato l'idea. Ad ogni modo, l'ultimo prodotto della Infogrames riesce a superare anche *R4*, con un incredibile numero di piste, con macchine ufficiali degne del miglior campionato di rally e con opzioni di assortimento assolutamente azzeccate (multiplayer e track editor in primis). *R4* mantiene ancora quella classe tipica dei giochi Namco e una fluidità tutto sommato ineguagliata.

NELL'ARENA

Ridge Racer Type 4	9
Rage Racer	9
Rollcage	8.5
Need for Speed RC	8
Toca 2	8

COMMENTO

V-Rally 2 è decisamente un gran bel gioco, soprattutto per quanto riguarda la grafica, che a parere quasi unanime della redazione di PSW si colloca ai massimi livelli visti sino ad ora su PlayStation. Ma non c'è solo la grafica a far meritare a questo gioco il voto che vedete: più si gioca e più vien voglia di giocare (e non mi pare poco...), ha una strepitosa modalità multiplayer, un numero di piste tendente all'infinito, macchine di tutti i tipi, diversi modi di gioco e un track editor finalmente degno di tal nome. V-Rally 2 *è praticamente tutto quello che alla Infogrames probabilmente volevano realizzare con il primo episodio, avendo anche tenuto conto delle critiche mosse dai giocatori ai tempi (sistema di controllo troppo "schizzato", per così dire)... insomma, cosa volete di più dalla vita? Un Lucano? Allora avete sbagliato rivista.*



5

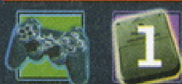
voto 9

Racing Lagoon

Prodotto da Squaresoft
Sviluppato da Squaresoft
Versione Giapponese
N° Giocatori 1
Genere Guida
Distribuito in italia da importazione
Prezzo ND
Sito internet www.squaresoft.co.jp

Si ringrazia Calamai Tekno (055-219491) per averci fornito il gioco.

PERIFERICHE



POSITIVE
Discretamente innovativo
Buona longevità
Abbastanza giocabile

NEGATIVE
Alla lunga monotono
Pessime sequenze animate
Ogni tanto rallenta

PERDE CON...
GRANTURISMO
Se *Racing Lagoon* presenta una trama (apprezzabile solo se sapete il giapponese per ora) e caratteristiche diverse dai soliti racing game bisogna dire che perde sistematicamente il confronto su tutti gli altri fronti con *GT* non riuscendo nemmeno a essergli complementare. Quindi se non avete nessuno dei due comprate *GT*, mentre se avete già il sopracitato gioco pensateci bene prima di comprare *Racing Lagoon* o almeno aspettate la versione americana per apprezzarne appieno le caratteristiche.

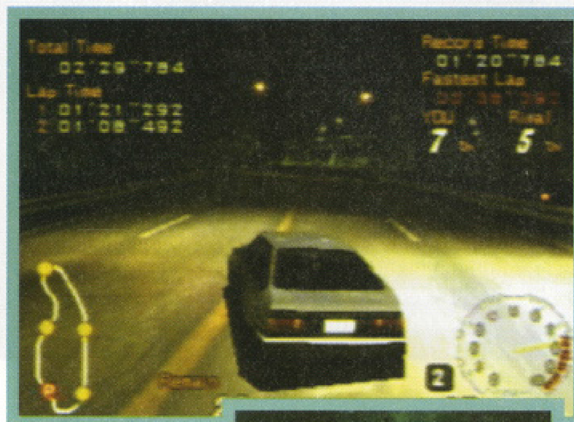
NELL'ARENA

Gran Turismo	9.5
Colin McRae	9
TOCA	8.5
TOCA 2	8
F1 '97	7

Dopo i giochi di guida ispirati ai Chochobo e in attesa della versione europea di Final Fantasy VIII, la Square ci propone un viaggio alternativo all'interno dei giochi di guida...

La Square, da quando è passata allo sviluppo di titoli per Psx, ha intensificato notevolmente la sua produzione arrivando a coprire praticamente tutti i generi possibili, dallo sparatutto al picchiaduro passando per lo sperimentale con giochi come *Front Mission Alternative* con risultati discutibili almeno per quest'ultimo. Alla Square mancavano solo i giochi di guida per completare l'iter che ha portato una software house specializzata in GDR a diventare uno dei principali produttori di giochi in generale. Tale mancanza è colmata appunto da *Racing Lagoon* con cui la Square si propone non solo di entrare nel competitivo settore dei racing game ma anche di introdurvi alcune innovazioni tratte direttamente dal settore dei gdr così caro alla software house nipponica. Praticamente oltre all'introduzione di una storia che coinvolge i vari guidatori, nella fattispecie una serie di corse clandestine rigorosamente notturne in piena città, è presente dopo le gare vere e proprie una mappa 3D della città in cui ci si sposta sempre in macchina e attraverso la quale è possibile raggiungere varie aree che spaziano dai classici negozi in cui è possibile comprare componenti per l'auto a zone in cui semplicemente si parla con gli altri partecipanti alle gare. Sulle strade della mappa corrono assieme a voi altre macchine guidate da altri piloti che, venuti in contatto con voi, vi sfideranno in brevi tracciati a seconda della zona della città in cui vi trovate. Questo è assimilabile ai combattimenti negli RPG, soprattutto considerando che aumentano l'esperienza del pilota in caso di vittoria e vi permettono di prendere i pezzi dalle macchine avversarie per potenziare la vostra. Tecnicamente il gioco è estremamente simile a *Gran Turismo*, tanto che è presente anche la mappatura ambientale e una gestione dei replay estremamente simile a livello di gestione delle telecamere virtuali. Purtroppo la grafica subisce dei rallentamenti con più macchine su schermo, senza contare che i tracciati si assomigliano mentre le sequenze "animate" che riguardano i personaggi sono tra le peggiori che abbia mai visto sul 32 bit della Sony. La giocabilità non è male anche se giocare col joypad come nella maggioranza dei giochi del genere è decisamente sconsigliabile e di conseguenza è meglio ripiegare sull'analogico se non possedete un volante. In definitiva la Square ha fatto un buon lavoro, ma è sufficiente a intaccare il trono di *GT*?

PSW Alessandro Casini





1 *I tracciati si assomigliano tutti alla lunga*

2 *Le sequenze animate sono la cosa peggiore di* Racing Lagoon

3 *La mappa 3D della città*

COMMENTO

Racing Lagoon *è sicuramente un buon gioco di guida ma questo non è sufficiente a renderlo competitivo nei confronti di GT, gioco a cui è palesemente ispirato a livello tecnico. La presenza di caratteristiche riprese direttamente dai GDR rendono il gioco più vario ma non riescono a rimediare alla grafica monotona e alla mancanza di mordente del gioco. Chissa', forse* Racing Lagoon 2 *sarà migliore un po' come è stato per la saga di Tobal. Provaci ancora Square...*

voto 7

Quello che vi apprestate a leggere è molto più che un "angolo" dei trucchi, è una vera e propria mini-bibbia della gabola e del codice.. Bentornati nella zona trucchi di PSW...

A cura di Luca Cominelli e Marco Bosio

3XTREME

Illuminare l'opzione "Memory Card" nel menu principale; premere Sinistra o Destra per mostrare l'opzione "Show the Codes". Premere infine [X].

Tutti i tracciati Freestyle	trixxy
Tutti i tracciati Exhibition	vouyeur
Tutti i corridori	grinds
Tutti gli alieni	astromen
Giocare come Lugnut	lugnut
Giocare come Bink	bink
Giocare come Dominique	dominique
Giocare come Nyub	nyub
Giocare come TP	tp
Giocare come Geep	geep
Giocare come Red Car	redcar
Giocare come White Car	whitecar
Giocare come Blue Car	bluecar

A BUG'S LIFE

VITE INFINITE

Nel menu principale tenere premuto [R1] e premere [X], [O], [L2].

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

SIMULATORE DI MISSIONE

Sbloccare tutti e cinque i finali con un pilota. A questo punto è possibile giocare qualsiasi missione con tutti gli aerei e con ogni difficoltà con il simulatore di missione.

ACTUA ICE HOCKEY

SQUADRE BONUS

Premere e tenere premuti [□] + [△] + [O] nel menu principale

ACTUA SOCCER 3

BONUS TEAMS

Inserire uno dei seguenti codici come nome di una squadra "custom" per attivare le seguenti squadre:

Squadra - Codice

Actua Soccer Web - spit n spin
Boat Racers - tff hobby
Food Grosu - bin man
Arsenal Ladies - longdon girls
Doncaster Rovers - shame
Top 50 Babes 2 - no thanks
Top 50 Babes 1 - yes please
Virtual Blades - chip butty
Pattis Shandi Men - cpu spud
Gremlin Staff 2 - double trouble
Gremlin Staff 1 - wide boys
Dicks Pick N Mix - candy man
The Hardmen - shadwell town
Dud's Spuds - miss wilko
Fighting Forth - flagstoning
Heavenly HTFC - lee the pig
Ledbury FC - sink or swim
Maddness Friday - impossibility
Green House Test - ozone layer
Skellington United - grim reaper
Cyborg Rovers - metal heads
FC Gremlin - i made this
Shearer's XXX - sexy football
5 Nations Select - rule brittania
Wigan 98-98 - egg chasers
Classic Ipswitch - bald fritz
Chalton Stars - valley boys
Best of Spurs - diamond lights
Everton Stars - duncnnomore
Forest Stars - men in tights
Wednesday Stars - barmy army
Boro Stars - emmersons woe
Coventry Stars - lady godiva
Soton Stars - dell boys
Dons Stars - fash the cash
Newcastle Stars – down the toon
Villa Stars - bit of claret
Leicester Stars - fruit n veg
West Ham Stars - wright buy
Derby Stars - ram raiders
Arsenal 70-90 - tea total
Leed's United All-Stars -bremners boot
Liverpool 77-98 - scouse perms
Chelsea Stars - foreign legion
Busby Babes - sir matt
24 squadre extra - prem clubs

AGILE WARRIOR 2

STRIPTEASE

Durante il gioco mettere in pausa e premere ←, [□], [□], [□], [□], ↑, [△], [△], [△], →, [O], ↓, [X], ↓, [X], ↓, [X], ↓, [X], ↓, [X], ↓, [X].

PASSWORD

LIVELLO	PASSWORD
2	0007
3	1213
4	0224
5	7154

AIR COMBAT

10 AEREI DA COMBATTIMENTO EXTRA

Giocare a livello Easy e sconfiggere il boss finale; a missione completa nella schermata con i crediti aspettare che compaia la schermata del titolo.
Si dovrebbe vedere la scritta "Extra 10" nell'angolo in alto a destra dello schermo. A questo punto saranno disponibili nuovi aerei da cui scegliere

AEREI BONUS

Finire tutti i livelli e sconfiggere il boss finale nella modalità Easy, guardare tutti i crediti. Quando appare la schermata del titolo dovrebbe apparire la scritta "Extra 010" nell'angolo in alto a destra dello schermo. Iniziare adesso un nuovo gioco e andare nella schermata VIEW AIRCRAFT per vedere i nuovi aerei bonus

ALIEN TRILOGY

MENU DEI TRUCCHI

Andare nella schermata per le password e



inserire 1GOTPINK8CIDBOOTSON. Accettare e un messaggio dirà "Cheats Enabled". Sarà ora possibile scegliere qualsiasi livello, l'invulnerabilità, tutte le armi e munizioni infinite

SELEZIONE DEL LIVELLO

Nella schermata delle opzioni scegliere l'opzione "Enter Password". Inserire le lettere GOLVL e il numero del livello a cui si vuole accedere. Accettare per attivare il livello.

FUCILE A POMPA POTENZIATO

Mettere il gioco in pausa e premere [△], [O], [O], [□]

ALL STAR TENNIS '99

GRANDI TESTE E PIEDI

Premere e tenere premuti [L1] + [L2] + [R1] + [R2] durante il gioco

BATMAN & ROBIN

INVINCIBILITÀ

Premere [L1], [R2], [R1], [L2], [SELECT], [X], [O] nella schermata dei titoli

SUPER HEALT

Mentre si sta guidando per la città non appena si nota una motocicletta gialla bisogna subito seguirla per portare dopo poco la salute al massimo.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

AUMENTARE IL LIVELLO DEL SANGUE

Andare nella schermata dell'inventario e premere ↑, →, [□], [O], ↑, ↓, → e ←.

AUMENTARE IL LIVELLO DELLA MAGIA

Andare nella schermata dell'inventario e premere →, →, [□], [O], ↑, ↓, → e ←.

TUTTI I VIDEO

Premere ←, →, [□], [O], ↑, ↓, →, ← durante il gioco e infine premere [SELECT] e guardare il "Dark Diary"





BLOODY ROAR

OPZIONI BONUS
Finire il gioco al livello 4 o superiore per attivare nuove opzioni del menu bonus.

MURI INVISIBILI
Terminare il gioco con Fox al livello 4 o superiore per giocare con muri invisibili.

ARENA PIÙ GRANDE
Sconfiggere 10 avversari in una colonna nella modalità Survival per aumentare le dimensioni del campo di battaglia.

RECUPERO DELLA VITA
Finire il gioco con Bakuryu al livello 4 o superiore per ottenere delle barre di rigenerazione.

MODALITÀ SENZA GUARDIA
Finirei il gioco con Yugo al livello 4 o superiore

GIOCARE COME ALICE
Battere tutti gli avversari nella modalità Time Attack in meno di dieci minuti.

PERSONAGGI RIMPICCIOLITI
Nella schermata per la selezione dei personaggi tenere premuto [R2] e scegliere un lottatore con il tasto [○].

BOMBERMAN WORLD

Per giocare con l'equipaggiamento migliore inserire queste password:
Area 1 : 7327
Area 2 : 9717
Area 3 : 5211
Area 4 : 1814
Area 5 : 1029

MODALITÀ BONUS VERSIONE GIAPPONESE
Per attivare la modalità bonus inserire queste password.
Modalità VS speciale - 5656
Modalità Battle speciale - 4989
Modalità Battle Royal - 1616
Modalità Maniac - 4622

PASSWORD – VERSIONE GIAPPONESE

Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	Area 5
8010	1180	8086	2919	1021
0127	1220	1018	0804	0714
1027	2413	3009	6502	6809
0627	8808	3674	4891	0605
0730	2151	3562	3812	2203

CIVILIZATION II

Soldi infiniti - Celti, Romanis, Russi
80117C0C FFFF

Soldi infiniti - Babilonesi, Giapponesi, Zulu
80118184 FFFF

Soldi infiniti - Francesi, Tedeschi, Vichinghi
801186FC FFFF

Soldi infiniti - Aztechi, Egiziani, Spagnoli
80118C74 FFFF

Soldi infiniti - Americani, Cinesi, Persiani
801191EC FFFF

Soldi infiniti - Cartaginesi, Greci, Inglesi
80119764 FFFF

Soldi infiniti - Indiani, Mongoli, Sioux
80119CDC FFFF

COLIN MCRAE Rally

MODALITÀ PURSUIT
Mettere il gioco in pausa e premere [[△] + [□] + [○]] sei volte, premere poi [[L1], [L2], [R1], [R2]] sei volte. Se il codice è stato inserito correttamente, Nicky Grist dirà "Alright lets kick it".

ABILITARE TUTTI I TRACCIATI
Inserire "OPENROADS" al posto del nome.

TRACCIATI AL CONTRARIO
Inserire "SKCART" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo alla difficoltà massima.

TUTTI I TRACCIATI DI NOTTE
Inserire "NIGHTRIDER" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

ABILITARE TUTTE LE AUTO
Inserire "SHOEBOXES" al posto del nome.

AUTO GELATINOSA
Inserire "BLANCMANGE" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

AUTO METALLICHE
Inserire "TINFOILED" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

AUTO FLUTTUANTE
Inserire "MAGFLOAT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo alla difficoltà massima.

NICKY GRIST ALLA GUIDA
Inserire "BACKSEAT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

GUIDARE A DESTRA
Inserire "WHITEBUNNY" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

QUATTRO RUOTE STERZANTI
Inserire "TROLLEY" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

RUOTE POSTERIORI STERZANTI
Inserire "FORKLIFT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

MODALITÀ MICRO-MACHINE
Inserire "DIDDYCARS" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

MODALITÀ HOVERCRAFT
Inserire "HOVERCRAFT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

NEBBIA
Inserire "PEASOSUER" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

TURBO
Inserire "MOREOOMPH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e premere ■.

SALTI TURBO
Inserire "KITCAR" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo. Premere ■ quando la barra di caricamento è diventata verde.

RIPRESA VELOCISSIMA
Inserire "BUTTONBASH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e premere continuamente [X]. [○] per accelerare.

BASSA GRAVITÀ
Inserire "MOONWALK" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

REPLAY PERSONALIZZABILE
Inserire "DIRECTORCUT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e aspettare il replay della gara.

VOCE DI NICKY GRIST STRIDULA
Inserire "HELIUMNICK" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

FRAME RATE ACCELERATO
Inserire "SILKYSMOOTH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

COLONIZATION

MODALITÀ CHEAT
Inserire CHARLOTTE come nome di una delle città. I propri fondi arriveranno a quota 50.000 e la mappa sarà completamente visibile

COOL BOARDERS 3

Nella schermata del campionato inserire come nome i seguenti codici:

CODICI

wonitall	Tutti i tracciati
open_em	Tutti i corridori
bigheads	Grandi teste

DRIVER

CITTÀ NASCOSTA
Completare il gioco per abilitare un nuovo percorso

EHRGEIZ

CHEAT
Modalità infinita
Premere [L1] + ▶ nella schermata con l'opzione "Press Start".

Trucchi Classic

BUBBLE BOBBLE

DEBUG MODE
Nella schermata dei titoli premi ↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, ↓. A questo punto durante il gioco premere:
[L1] – Tornare al livello precedente
[R1] – Avanzare al livello successivo
[R2] – Appare il menu debug
[R1] – Scompare il menu debug

GIOCO ORIGINALE
Per giocare la versione originale di Bubble premere →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ nel menu dei titoli. In questo modo è possibile entrare nelle stanze dei diamanti anche se si muore.

THUNDER BUBBLE
Attivare il codice debug. Durante il gioco premere [R2] per far apparire il menu debug. Andare alla mappa 63 e premere [L2]. Si raggiunge così il livello 100 dove ci sono le "thunder bubbles". Premere [R2] ancora una volta per andare alla mappa 0 e premere [L2]. A questo punto si avranno le "thunder bubbles" al livello 1

BUST-A-MOVE 2
Nella schermata della mappa premere ←, ←, ↑, ↓, [L1] + [L2] + [R1] + [R2]. Appare un menu dove è possibile scegliere il personaggio.
Nella schermata delle opzioni, illuminare l'opzione 'Crediti' e premere ←, →, [R1], [R2], [L2], [L1], ↑, ↓. Apparirà un timer nell'angolo in alto a destra. Premere [X] ripetutamente su uno o più controller per ottenere più di trenta crediti.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Per ottenere un punteggio pari a 210.1%, andare nella Cappella Reale nel primo castello. Tenendo il confessionale sulla destra e la sinistra in direzione della grande spada. Rimanendo sul lato sinistro senza però entrare impugnare la spada e disegnare mezzo cerchio in avanti e in alto a sinistra, tenere premuto ↑ per due secondi poi premere ↓ + [□]. Quando la spada sta girando occorre trasformarsi in un pipistrello e andare verso la porta a sinistra. Se il trucco ha funzionato sarà ora possibile attraversare il muro e volare intorno al castello. Una volta ottenute le

Heaven Swords è necessario impugnarle entrambe e premere contemporaneamente □ e ○ per attivare la mossa speciale.

CRASH BANDICOOT
Per accedere a tutti i 32 livelli, tutte le chiavi e le gemme premere:
△, △, △, △, ×, □, △, △, △, △, □, ×, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ×, ×, ×, ×

DESTRUCTION DERBY
BONUS TEAM
Alla schermata contro la pirateria premere L1, ←, ○ per la squadra Reflections.
PUNTI FACILI
Tenere premuti l'acceleratore + → per pochi secondi all'inizio di ogni gara.
INVULNERABILITÀ
Inserire al posto del nome "IDAMAGE!"
PIÙ AVVERSARI
Inserire "NPLAYERS" come nome per scegliere il numero di avversari computerizzati
TRACCIATO RIDGE RACER
Selezionare la modalità 2 giocatori. Inserire RIDGE come nome per il primo giocatore e RACER per il secondo

DESTRUCTION DERBY 2
TUTTE LE PISTE
Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "MACSrPOO"
CREDITI ANIMATI
Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "CREDITZ!"
CREDITI FILMATI
Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "ToNyPaRk"

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98
CONTO IN BANCA MODIFICABILE.
Nella schermata di gestione della squadra, premere □, ×, □, L2 e L1.
SQUADRA PIÙ FORTE
Nella schermata di selezione delle squadre premere velocemente R1, L1, ↓, ↑, ←. La squadra scelta avrà adesso un calcio molto potente.
ATTRIBUTI DEI GIOCATORI INFINITI
Nella schermata di gestione della squadra premere L1, L2, ×, □, ×.

FINAL FANTASY VII
CASTARE MAGIE TRE VOLTE
Per lanciare tre incantesimi in una volta sola occorre equipaggiare un personaggio con un Magic Materia + "All" Sssuort Materia. Serve inoltre una Barrier Materia con la magia

COSTUMI ALTERNATIVI
Tenere premuto ↑ mentre si seleziona un combattente nella schermata per la selezione del personaggio in modalità arcade

COMBATTERE COME KOUJI MASUDA
Completare con successo la modalità arcade usando un personaggio maschile

COMBATTERE COME CLAIR ANDREWS
Completare con successo la modalità arcade usando un personaggio femminile

COMBATTERE COME YUFFIE KISARAGI
Completare con successo la modalità arcade con Cloud

COMBATTERE COME VINCENT VALENTINE
Completare con successo la modalità arcade con Tifa.

COMBATTERE COME DJANGO
Completare con successo la modalità arcade usando gli otto personaggi regolari non di Final Fantasy 7

COMBATTERE COME ZACK
Completare con successo la modalità arcade usando tutti i personaggi di Final Fantasy 7

FIFA '99

DENARO INFINITO
Nella schermata di configurazione della squadra, premere L1, L2, R2, R1, ○, ×, □, △, ▶, ■.

GIOCATORI SUPERSTAR
Entrare nella schermata di gestione della squadra, selezionare l'opzione trasferta, premere L2, L1, R2, R1, □, △, ↑, ↓, ←, →, ■. Se i codici sono stati inseriti correttamente si sentirà un suono. A questo punto venticinque dei migliori giocatori saranno disponibili.

SQUADRA ATLANTA ATTACK
Vincere la Coppa dei Campioni al livello di difficoltà professionale usando il Brasile. Selezionare la coppa personalizzata e scegliere "squadre internazionali".

SUPER GIOCATORI
Rinomina un qualsiasi giocatore con i seguenti nomi per incrementare le sue abilità:
Cruijf
Beckenbauer
Maradona
Pelé
Van Basten

FISHERMAN'S BAIT

CONTEGGIO TOTALE
Nella schermata dei titoli premere ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L1, R1, ×, ○, ▶ ,e infine ■ nella schermata delle opzioni

GRANDE PESCE
Nella schermata per la scelta dell'esca premere △ + ○ + □ + × + R1 + R2 allo stesso tempo

ABILITARE LA DIGA CONCAVE
Giocare 50 volte

FORMATION SOCCER '97: THE ROAD TO FRANCE

NUOVO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
Finire la Human Csu e salvare il gioco

SQUADRA IMBATTIBILE
Dopo aver finito la Human Csu e aver salvato, nella modalità esibizione scorrere le squadre nel seguente ordine: HOL, USA, MEX, ARG, NGR, premere infine □. Comparirà una nuova squadra.

FORMULA 1 '98

GO COWS
Attiva il tracciato "Roman Coliseum"

CHEESY POOFS
Tracciato Bonus

FORSAKEN

Illuminare le opzioni e premere ←, →, ←, →, × per attivare i cheat.

PASSWORD
Livello 4: 5J9DNN1D
Livello 5: 5N9XNN1F
Livello 6: FSBDP43G
Livello 7: 8OBJN8BO
Livello 8: G4C4N4CK
Livello 9: X8MLP4H2
Livello 10: VDX2NXGM
Livello 11: XK4QNDH4
Livello 12: 4PFDN095
Livello 13: STFNN8G6
Livello 14: NYG4NOF7

FUTURE COP L.A.P.D.

Mettere il gioco in pausa e illuminare l'opzione "Volume Sound FX" nella schermata delle opzioni. Inserire uno dei seguenti codici, selezionare Quit e Yes per confermare.

SALTARE LA MISSIONE
□, ○, □, ○, ×, ■, ×, ■

SCUDO AL MASSIMO
□, ■, ○, ×

MUNIZIONI PER IL MITRAGLIATORE AL MASSIMO
□, ○, ■, ×, ■, ×, ○, □

INVINCIBILITÀ
○, ○, ■, ■, ○, ■, ×, □

POWER-UP PER IL MITRAGLIATORE
○, ○, ○, ×, ×, ×, ○, ■

MUNIZIONI PER ARMI PESANTI AL MASSIMO
○, ×, ■, □, ○, ×, ■, □

POWER-UP PER ARMI PESANTI
□, □, ○, ×, ○, ×

MUNIZIONI PER ARMI SPECIALI AL MASSIMO
□, ■, □, ○, □, ■, ×

POWER-UP PER ARMI SPECIALI AL MASSIMO
□, ○, □, ■, ○, ×, □, ○

POWER-UP SALTO
○, ○, ○, ○, □, ×, ■, □, ×, ■, ○

MODALITÀ BIANCO E NERO
□, ■, ○, ×, ×, ○, ■, □

200 PUNTI BONUS
○, □, ○, ×, ■, □, ×

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Inserire i codici al posto del nome.

CODICI MULTIFUNZIONE
"HAROLDHAND" per ottenere tutti i livelli, le armi, munizioni infinite, uscita di prigione gratuita, corazza, 9.999.990 punti, 99 vite, moltiplicatore 5x, niente poliziotti, coordinate.
"GETCARTER" per ottenere tutti i livelli, le armi, munizioni infinite, uscita di prigione gratuita, corazza 99 vite, moltiplicatore 5x, livello massimo di " wanted", coordinate.

TUTTI I LIVELLI
"RAZZLE" o "READERWIFE"

LIVELLI 1 E 2 DI LONDRA
"MAYFAIR" al posto del nome

99 VITE
"MCVICAR" al posto del nome.

9,999,990 PUNTI
"BIGBEN" al posto del nome.

MOLTIPLICATORE 5X
"SIDEBURN" al posto del nome.

LIVELLO MASSIMO DI "WANTED"
"OLDBILL" al posto del nome.

NESSUN POLIZIOTTO
"GRASS" al posto del nome.

COORDINATE
"SWEENEY" al posto del nome.

GUBBLE

NIENTE OSTACOLI
Premere rapidamente △, ↑, ○, →, ×, ↓, ○, ← nella schermata del titolo. Premere R2 durante il gioco per rimuovere qualsiasi ostacolo.

GUILTY GEAR

GIOCARE COME BAIKEN

Bisogna finire il gioco in modalità "Normal" usando o Sol o Ky. Il trucco per vincere senza troppi problemi sta nel far intervenire il secondo giocatore durante un combattimento contro il computer. In questo modo dopo aver sconfitto l'inerme avversario ricomincerà un nuovo scontro con l'avversario precedente guidato dal computer. In questo modo si potrà continuare senza troppi problemi.

HEART OF DARKNESS

Tenere premuti [L1] + [L2] + [R1] + [R2] sul controller due e accendere la PlayStation. Continuare a tenere premuti i bottoni fino a che appare il menu principale. Scegliere "Load Game" dalla schermata "Treehouse" per selezionare qualsiasi livello o scegliere l'opzione "Show Cinematics" che permette di vedere qualsiasi sequenza in FMV.

HERCULES

Nella schermata delle password, inserire uno dei seguenti codici per raggiungere il livello desiderato.

LIVELLI

Hero's Gauntlet	Hydra, Medusa, Scudo, e Testa di Hercules.
Centauro's Forest	Centauro, Testa di Hercules, Minotauro, e Arciere.
Big Olive	Centauro, Scudo, Hydra, e Testa di Hercules.
Hydra Canyon	Scudo, Elmo, Scudo, e Soldato.
Medusa's Lair	Arciere, Pegaso, Arciere, e Centauro.
Cyclops Attacks	Elmo, Pegaso, Testa di Hercules, e Arciere.
Titan Fight	Soldato, Scudo, Scudo, e Fulmine.
Passageways of Eternal Torment	Medusa, Soldato, Centauro, e Pegaso.
Vortex of Souls	Soldato, Fulmine, Soldato, e Centauro.
End	Pegaso, Soldato, Centauro, Soldato.

LAST BLADE

PERSONAGGI BONUS

Dopo aver finito il gioco premere [L1] + [R1] + [L2] + [R2] nella schermata di selezione dei personaggi

LEMMINGS 3D

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per selezionare il livello inserire la password LAMPWICK, illuminare END e premere [×]. Scegliere un livello di difficoltà e scegliere PLAY.

PASSWORD

Codice	Livello	Codice	Livello
N/P	01	CABOCEER	41
BLIMBING	02	GEROPIGA	42
FANAGALO	03	BONTEBOK	43
DRICKSIE	04	EMPYREAL	44
KURTOSIS	05	LANGLAUF	45
GREGATIM	06	NANNYGAI	46
WALLARCO	07	SARATOGA	47
AVENTAIL	08	QUINTAIN	48
GAZOGENE	09	MUSQUASH	49
JINGBANG	10	ZOMBORUK	50
DIALLAGE	11	SKILLING	51
BUNODONT	12	WOBEGONE	52
NAINSOOK	13	BINDIEYE	53
YAKIMONA	14	FRAXINUS	54
FUMITORY	15	LINDWORM	55
CINGULUM	16	CURLICUE	56
BESLAYER	17	HANEPOOR	57
ANABLEPS	18	IDEMQUOD	58
QUINCUNX	19	BLANDISH	59
TARLATAN	20	MALAGASY	60
KAMACITE	21	CHORIAMB	61
GUMMOSIS	22	GARGANEY	62
PRODNOSE	23	KAOLIANG	63
NGULTRUM	24	MAROCAIN	64
COTTABUS	25	OBTEMPER	65
BEDAGGLE	26	TASTEVIN	66
EPICALYX	27	VELLOZIA	67
HOMALOID	28	BORACHIO	68
LALLYGAG	29	JACKAROO	69
BILABIAL	30	COOLAMON	70
CACOFOGO	31	BANAUSIC	71
METAVURT	32	FABURDEN	72
SLOWBURN	33	RECKLING	73
PELLUCID	34	MIRLITON	74
MAKIMONO	35	OPAPANAX	75
KHUSKHUS	36	BIMBASHI	76
DISPLODE	37	CAATINGA	77
RACAHOUT	38	PENSTOCK	78
ORGULOUS	39	SPRINGAL	79
DUNCEDOM	40	BABIRUSA	80

LOADED

Per inserire i seguenti codici mettere il gioco in pausa e tenere premuto [L1] e [L2] per 10 secondi. Mentre si sta tendendo premuto i tasti inserire:

INVINCIBILITÀ

[□], ↓, ↓, [□], ↓, ↓

ARMI AL MASSIMO

↓, →, ↓, →, [△].

SALTARE IL LIVELLO

[×], [R1], [△], [R1], [□], [○], [R2], [R2], [×], [□], [△],[×]

PIÙ BOMBE INTELLIGENTI:

[R1], [R2], [×], [△], [□], [○], [R1], [R2], [○], [○], [□]

PIÙ VITE

←, ↓, →, [△], [□], [×], [○].

MUNIZIONI

↓, →, [○], ←, →, [○].

SALUTE

←, →, ←, ↓, ↓, ↑, [△], [○].
o →, →, ←, ↓, ↓, ↑, [△], [○].

PERSONAGGIO EXTRA

[R1], [R2], ▬, ▶

SELEZIONE DEL LIVELLO

↑, →, ↓, ←, [△], [○], [×], [□], [×], [△], [□], [○]

JET MOTO 2

TUTTI I TRACCIATI

Per sbloccare tutti i tracciati seguire questi passaggi:

1.Impostare il gioco alla difficoltà MASTER e 5 giri per gara.
2.Premere [×] su Li'l Dave e tornare ai titoli.
3.Premere ↑, ↓, ←, →, [R2], [R1], [L2], [L1].
4.Impostare il gioco a 3 giri per gara.
5.Premere [×] su Wild Ride e tornare ai titoli
6.Premere ↑, ←, ↓, →, [□], [R2], [○], [L2] per 4 secondi e dovrebbe sentirsi un suono
7.Impostare il gioco al livello AMATEUR con i turbo disattivati.
8.Premere [×] su Bomber e tornare ai titoli.
9.Premere ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → per quattro secondi
10.Impostare il gioco al livello PROFESSIONAL e riattivare i turbo.
11.Infine premere [R2], [R1], [L1], [L2], [R2], [R1], [L1], [L2].

JUMPING FLASH

EXTRA JUMPING

Dopo aver terminato il gioco, andare nella schermata per la selezione del livello. Scorrere tutti i livelli fino a trovare la scritta "Extra". Far ripartire il gioco per compiere salti molto più alti.

NUVOLE PIÙ VELOCI

Nella schermata dei titoli tenere premuto [L1] + [L2] + [R1] + [R2] e premere ↑.

SELEZIONE DEL LIVELLO

Nel menu principale premere ↑, ↑, ↓, ↓, [×], [×], ←, →, ←, →. [×], [△], [×], [△]. Il menu diventerà rosso. Premere ▶ e selezionare un livello.

MACHINE HUNTER

CHEAT CODES

Inserire questi codici come password:

PASSWORD	EFFETTO
???HOST???	Mostra i cheat
URANUS	Continua infiniti
SATURN	Mostra il filmato finale
SHOWCREDIT	Mostra i crediti
LAZYPLAYER	All pick-sus
GET SACKED	Combattere con i boss
NO MISSION	Attiva le uscite
GRIMREAPER	Un colpo uccide
2UNLIMITED	Upgrade infiniti
INVINCIBLE	Invincibilità

MLB 2000

SUPER GIOCATORE

Nella schermata per la creazione del personaggio inserire uno dei nomi dei creatori del gioco al posto del nome del giocatore.

HOMERUN AUTOMATICO

Mentre si è nel box dei battitori usare il "power swing" e premere ↑ + ← + [L2] + [R1] + [×] quando la palla è stata lanciata.

MOTO RACER 2

TRACCIATO BONUS

Nel menu principale premere [R1], [R2], ↑, ←, [△].

MOTO PIÙ VELOCI

Nel menu principale premere ↑(3), →, ←, [△], [×].

SALTI PIÙ ALTI

Nel menu principale premere ←(2), ↑(2), →(2), ↓(2), [□], [△], [×].

GLI ALTRI CONCORRENTI LIMITATI A 50 KM/H

Nel menu principale premere [○], [□], →, ←, [L1], [R1], [×].

VINCERE L'ULTIMO CAMPIONATO

Nel menu principale premere [R2], [L2], ↑(2), [□](2), ↓(2), [R1], [□], [△], [□], ↑, ↓, R, [△], [R2], [L1], [□], [R2], [L2](2), ↑, ↓, ↑, [□], [○], [△].

NANOTEK WARRIOR

VISTA DA DIETRO SEI MOLTO MEGLIO!!!

Per fissare la visuale dietro alla propria

Reflect imparata.
Ingaggiata una battaglia, lanciare la magia Reflect sul proprio gruppo, lanciare la magia connessa alla "All" Materia sempre sulla propria squadra. A questo punto l'incantesimo si rifletterà su di voi e finirà inesorabilmente sul nemico per ben tre volte con una spesa di mana minima.

CHOCOBO

Durante le gare con un chocobo, tenere premuti [L1] + [L2] + [R1] + [R2] per aumentare la velocità. Per aumentare la forza premere invece [R1] + [R2].

VITE FACILI

Con questo codice sarà possibile recuperare energia durante i combattimenti senza troppi problemi. Ingaggiare una battaglia e non appena l'energia dei personaggi cala rigenerarla. Non appena è stata lanciata la magia di rigenerazione aprire lo sportello della PlayStation e far lanciare una seconda magia da un personaggio. Mentre lo sportello rimarrà aperto la magia di rigenerazione continuerà a funzionare.

SOLDI FACILI

Per ottenere facilmente denaro in grandi quantità, una volta ottenuto un "All mateira", è necessario rimuoverlo, rimpiazzarlo con uno nuovo e venderlo. Per ogni "All" venduto sono ben 1.4 milioni di "gils", abbastanza per accumulare una bella somma di denaro

GRAN TURISMO

CONCEPT CAR

Per ottenere la Dodge Concept Car, che non si può comprare, bisogna vincere la gara British vs US.

SOLDI FACILI

Il modo più facile per guadagnare soldi è gareggiare tutte le qualificazioni di notte. In questo modo si ricevono 20.000 $

AUMENTARE L'ACCELERAZIONE

Per accelerare più velocemente mettere in folle durante il conto alla rovescia. A questo punto continuare a far salire il contagiri al massimo e di nuovo al minimo il maggior numero di volte prima del via.
Per attivare tutti i bonus nella modalità arcade è necessario vincere ogni singolo tracciato con ogni macchina ai tre livelli di difficoltà.

ODDWORLD: ABE'S EXXODUS

LEVEL SKIP

Durante il gioco tenete

premuto [R1] e poi premete di seguito ○ ○ × × □ □. Questo cheat vi permetterà di saltare tratti particolarmente difficili e potrete usarlo quando vorrete, ma attenzione perché ciò vi costerà alcuni Mudokons uccisi di penalità, senza contare quelli che non potrete salvare nell'area che saltate, quindi usatelo con molta parsimonia!!!

STREET FIGHTER 2 ALPHA

IL VESTITO ORIGINALE DI CHUN-LI

Semplicemente iniziate una modalità di gioco qualsiasi, quindi mettete il cursore su Chun-Li nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto [Select] per circa cinque secondi, quindi un tasto qualsiasi. (NOTA: questo codice cambia il suo Kikkoken attack, ora per eseguirlo premete INDIETRO, AVANTI, PUGNO).

INTRODUZIONE ORIGINALE DI ZANGIEF

Per vedere l'introduzione dell'arcade originale, tenete premuto [Select] prima che il combattimento abbia inizio. Questo trucco vale solo per le modalità Versus e Training.

STAGE SEGRETI

Per aver accesso allo stage segreto di Mr. Bison o Sagat nella schermata di selezione del personaggio evidenziate uno dei due e premete [Start] per cinque secondi.

SUPER AKUMA

Nella schermata di selezione del personaggio andate su Akuma, quindi premete [Select] ↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → → [Start].

MODE AUTOSTIMA ON

Quasi tutti i personaggi hanno alcuni modi per sbeffeggiare l'avversario quando lo battono, basta tenere premuto [Select] e premere un pugno o un calcio.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

PERSONAGGI NASCOSTI

Per poter utilizzare i personaggi segreti basta andare nella schermata delle opzioni e premere i seguenti tasti:

- AKUMA (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [Select], quindi premete in sequenza ↓ ↓ ↓ ← ← ← ○.
- AKUMA (giocatore 2): andate su Felicia, tenete premuto [Select], quindi premete in sequenza ↓ ↓ ↓ → → → ○.
- ANITA (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [Select], quindi premete → → ○.
- ANITA (giocatore 2):

navicella, mettete in pausa il gioco e premete i seguenti tasti: ○□△△○□△[Start].

VISTA DA DENTRO SEI MOLTO MEGLIO!!!

Per poter usufruire di una sorta di visuale interna, mettete il gioco in pausa e premete i seguenti tasti: △○□□△△[Select][Start].

SCUDI AL MASSIMO

Mettete in pausa il gioco e premete i seguenti tasti: [Select]○→↑↑[L1][L1]×.

QUESTO NEMICO QUA DEVI METTERLO LÀÀÀÀÀÀÀÀÀÀÀÀÀ

Per donare più varietà al gioco, spostando nemici ed ostacoli, mettete in pausa il gioco e premete [R1][R1]↑○□△[L2]×.

PASSWORD

Queste riportate di seguito sono le password per il livello di difficoltà normal:

livello	password
1	□××ׁ□□△×□
2	△□××□□△××
3	○□×××□△××
4	△×□×××○×□
5	○×□××□△×○
6	△□□×××□×△
7	△××□□△△××
8	□××□□△×△□

TUBI MESSI A CASO

Mettete in pausa il gioco e premete ○[Select]←□□↓↑×.

VELOCITÀ PARECCHIO VELOCE

Se volete raggiungere velocità incredibili, semplicemente mettete in pausa il gioco e premete codesti tasti: ○□○□△△△×.

ARMAZZA DEFINITIVA

Per poter usufruire di questo simpatico gingillo (che tra l'altro ha pure munizioni infinite), inserite nel menù delle password questo codice: ×□△○□○×△.

NASCAR 98

EA SPORT CAR

Prima di poter mettere le vostre belle manazze da piloti sul volante di questo macinino, dovrete fare ciò che il vecchio Chump ora vi dirà: andate nel menù di selezione dell'auto e posizionate il cursore su quella di Kenny Wallace, dopodichè tenendo premuto × pigiate ↑↓. (NOTA: questo trucco funge solo nell'Exibition Mode).

PINNACLE CAR

Andate di nuovo nel menù di selezione del mezzo, dopodichè evidenziate l'auto di Bobby Labonte, tenete premuto × e premete ↑↓. Anche questo trucco funziona solo nell'Exibition Mode.

IL TRUCCO DEI GUERRAFONDAI

Perché invece di montare marmitte superperformanti, non piazzate sulla vostra bella auto un bel cannone come Chump comanda? Se per caso voleste provare gli effetti di questa elaborazione sulla pelle dei vostri avversari, semplicemente premete [Start] appena iniziata la gara, dopodichè andate in Race Statistic e tenete premuti [L1][R1][L2][R2] tutti insieme. Se avrete svolto tutto correttamente sentirete il rumore di un motore. Ah, per far del male indiscriminatamente in pista, basterà ora premere △. Enjoy!!!

PAINTBALL MODE

Andate ancora in Race Statistic dopodichè premete e tenete premuti (occhio all'ordine) [R1][R2][L1][L2]. Se sentirete un rumore di motore significa che avrete svolto tutto correttamente, e quindi premendo △ ora potrete sparare palle colorate (???).

TURBO MODE

Nella schermata delle opzioni tenendo premuto ○ premete pure ↑←↓→. A questo punto apparirà una nuova opzione: il Turbo Mode appunto.

PILOTI ONDEGGIANTI

Per poter vedere il proprio pilota ondeggiare (???) cambiate visuale (dovrete essere in quella che vi mostra anche le mani del pilota sul volante) e tenete premuto △ per tre secondi circa.

NASCAR 99

IL TRUCCO DEI PILOTI FALLITI

Volete avere la prima posizione in tutte le gare senza faticare? Benissimo: semplicemente premete ↑↓←→△□○×.

PISTA FANGOSA

Per poter correre in una pista da fuoristrada con il proprio bolide Nascar, iniziate una gara a Charlotte e girate per cinque volte attorno all'arrivo. A questo punto dovrebbe apparire la nuova pista.

PILOTI ONDEGGIANTI

Per godere do questo fantastico (???) trucco, scegliete la visuale interna e tenete premuto [Select] finchè il vostro pilota non comincerà ad ondeggiare.

NBA LIVE 96

UTILIZZARE JORDAN, BARKLEY, O MAGIC

Prima di iniziare il gioco vero e proprio, andate nella schermata dei Rosters: come potrete notare alcune squadre hanno più giocatori nei loro roster di quelli attivi in una squadra normale. Ora andate nella schermata di Re-Order Rosters, scegliete i Chicago Bulls e sostituite uno dei vostri giocatori con il misterioso "Player". Fate la stessa cosa con i Phoenix Suns ed i Losa Angeles Lakers ed avrete nelle vostre fila rispettivamente Charles Barkley e Magic Johnson.

NBA LIVE 97

CHEAT MENÙ

Per prima cosa andate nel Game Setup, dopodichè premete [L1]××[L1]×□[R1]×□[R1]○. Ora tenete premuti ↑→△□ per qualche secondo: dovrebbe a questo punto apparire un altro schermo. Infine premete [Start] per caricare un gioco e tenete premuti tutti insieme [L1][R1]↑→△×□○ finchè il gioco non si è caricato: se avrete svolto tutto correttamente, avrete ora accesso al Cheat Menu. Qui potrete modificare le altezze dei giocatori con i tasti [L1][L2] (occhio che i giocatori più alti di 7'10" non possono schiacciare), controllare il Chamaleon Mode con ↑↓, ed attivare/disattivare l'Outdoor Mode con [Start][Select]. Per tornare al gioco dovrete poi premere △× insieme.

NBA LIVE 98

TEAM BONUS

Per poter giocare con uno dei team segreti, dovrete inserire uno dei seguenti codici nella schermata Custom Team:

- EA Europals
- Hitmen Allsorts
- Hitmen Coders
- Hitmen Earplugs
- Hitmen Idlers
- Hitman Pixels
- QA Campers
- QA DBuggers
- QA Testubes
- TNT Blasters

SECRET MENU

Per attivare il Secret Menu dovrete semplicemente inserire al posto del vostro nome la parola "Secrets", confermare con [Start] ed accedervi con il tasto ○. Ora per inserire un codice basterà entrare nel Secret Menu, andare in Enter Secret Code ed inserire uno dei seguenti codici:

codice	descrizione
Seaweed	campo sottomarino
Scary	il team di casa indossa costumi di Halloween
Freaky	il team ospite indossa costumi di Halloween
Cloak home	il giocatore della squadra di casa che si sta utilizzando è invisibile

Cloak away | il giocatore della squadra ospite che si sta utilizzando è invisibile
Eyepatch | ???
Monocle | crea un giocatore con un monocolo
Toque | crea il giocatore EA
Toque
Prisoners | Hitman, be free!!!
Lizard | Chameleon Home
Team
Reptile | Chameleon Away
Team

NBA SHOOTOUT 98

GIOCATORI PICCINI PICCIÒ

Andate nel menù di creazione di un nuovo giocatore, inserite come First Name "MICRO", e come Last Name "MAN". Ora giocate nell'Exibition Mode con questo nuovo giocatore, e tutti gli atleti in campo saranno alti come Ualone.

IL CHUMP DEL BASKET

Per poter disporre nelle proprie fila di un giocatore putente che di più non si può, create un nuovo atleta con First Name "NOTHING CAN", Last Name "SAVE", e come college "YOU". Avrà 99 in tutte le caratteristiche.

NCAA FINA FOUR 99

STREET BALL

Iniziate una partita in Exibition Mode e prendete il controllo della squadra ospite. Ora premete [X] per decidere se volete il shot meter attivo o meno: immediatamente dopo aver premuto [X] tenete premuti insieme [R1][R2][L1][L2][X] e teneteli premuti finchè il gioco non inizia. Ora potrete giocare a street ball in piccolo quartiere americano.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

IL BERTAGNA MODE!!!

Il procedimento è lo stesso del trucco precedente: prima che la schermata di loading appaia, premete insieme ↑[L2][R1], e teneteli premuti fino a che non inizia la gara. Lo schermo comincerà così ad ondeggiare come foste ubriachi (da qui il titolo del trucco... anche se mi sa che la capiremo solo io e Bertagna appunto).

MACCHINA GAJARDISSIMA

Per poter fare un male immenso agli avversari semplicemente speronandoli, seguite il procedimento sopra descritto, ma premete invece ←[□][○].

VOLAAAAAAAAARE, OOOOOHHHOOOOOOOO

Per poter utilizzare l'elicottero della polizia inserite al posto del vostro nome la parola WHIRLY. (NOTA: se userete questo codice non potrete salvare).

Nell'opzione "User name" inserire questi codici come nome.

TUTTE LE AUTO DELLA POLIZIA

NFS PD

MOLTO DENARO

STJOHN

ELICOTTERO DELLA POLIZIA

WHIRLY

SUPER CAR

HOTROD

TITAN CAR

FLASH

VISUALE DASHBOARD

Nella schermata di caricamento premere e tenere premuti ↑ + [△] + [X]

TURBO

Abilitare prima la visuale Dashboard e successivamente durante la corsa premere ↑
Rallentare le auto del computer Dopo il caricamento premere e tenere premuti ← + [□] + [○]

NFL GAMEDAY 99 (10)

ALL-STAR E SUPERBOWL TEAMS

Per poter utilizzare queste simpatiche squadrette di mentecatti, iniziate una partita nel "Pre-Season Mode". Alla selezione della squadra, se premerete il tasto [○] una volta, potrete controllare la squadra NFL All-Star, se invece lo premerete per ben due volte (sfaticati!!!) potrete usare il Superbowl Team. NOTA: non con tutte le squadre il trucco funziona.

NHL FACE OFF 98

I PROGRAMMATORI SONO DEI BARI!!!

Volete avere dei giocatori con tutte le caratteristiche al massimo? Bene, basterà inserire uno di questi nomi (che sono poi quelli dei fallitacci che hanno programmato il gioco, da qui il titoletto del trucco) nella schermata di "Create Player":

- Raja Altenhoff
- Tom Braski
- Craig Broadbooks
- Josh Hassin
- Tawn Kramer
- Alan Scales
- Steve Braski
- Dave Brickhill
- John Rehling
- Kelly Ryan
- Jody Kelsey
- Chris Whaley
- Peter Dille
- Craig Ostrander

NIGHTMARE CREATURES

CHEAT MENU

Per accedere a questo bel menu, andate nella schermata delle password e premete ←↑[X][□]↓[△][□]↓. Ora (e SOLO con questo cheat attivo) potrete inserire tutti i trucchi di seguito riportati, oltre che rendere da subito armi, vite, munizioni ecc. infinite.

MOSTRI PISCHELLI

Per combattere contro dei mostri che dimostrano non più di tre anni, nella schermata dei titoli premete: [L2][L2][R1][R1][L1][R2][▬].

MUSICA MAESTRO!!!

Vi piacerebbe scegliere che musica avere di sottofondo mentre giocate? Benissimo: dopo aver immesso il codice per aver accesso al Cheat Menu (che ricordo DEVE essere attivato prima di immettere questi trucchi), premete [L1][L1][L1][R1][R1][R1][▬]. Ora, una volta iniziato il gioco, mettete in pausa ed andate nel menu delle opzioni: troverete una nuova voce, "Current Track", tramite la quale potrete cambiare sottofondo musicale.

BLURRY SCREEN

Premete [L1][L2][L2][L1][L2][L2][L1][▬].

DEBUG MODE

Premete [L1][L1][L1][R1][R1][R1][L2][L2][L2][R2][R2][R2][▬].

DISABILITIAMO TUTTI INSIEME LE COMBO

Per disabilitare tutte le combo, premete [L1][R1][L2][L1][R2][▬].

IL TRUCCO DEI POCO SADICI

Volete aver ragione dei mostri con un solo colpo, senza infierire nemmeno un po'? C'è qui lo zio Marco che vi viene incontro!!! Premete [L1][R1][L2][R2][▬], e potrete uccidere i cattivoni con un solo colpo.

NOVASTORM

SELEZIONE DEI LIVELLI

Per poter selezionare a che livello giocare, basterà conseguire un high-score, ed immettere come nome "Twirly!". Ora nella schermata delle opzioni troverete anche un'icona dorata, che vi porterà dritti dritti nel Level Select.

O.D.T.

PIENO DI MUNIZIONI

Per far rifornimento di proiettili, semplicemente mettete in pausa il gioco e premete

andate su Felicia, tente premuto [▬], quindi premete ← [○].
- DEVILOT (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [▬], quindi premete ← ← ← ↓ ↓ ↓. Quando il cronometro segna 10 secondi, premete [○].
- DEVILOT (giocatore 2): andate su Felicia, tenete premuto [▬], quindi premete → → → ↓ ↓ ↓. Quando il cronometro segna 10 secondi, premete [○].
- LEI LEI (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [▬], quindi premete → [○].
- LEI LEI (giocatore 2): andate su Felicia, tenete premuto [▬], quindi premete ← [○].

TEKKEN

PERSONAGGIO SEGRETO

Per utilizzare il personaggio segreto "basta" eliminare tutte le navi nemiche in Galaga. Lo troverete nella schermata di selezione del lottatore ad aspettarvi.

DOPPIO A GALAGA

Quando il gioco sta caricando, premete sul secondo controller ↑+[L1]+[△]+[X]. Su, dite grazie a mamma Namco, che vi dà i gettoni per giocare in due al giochino elettronico...

HEIHACHI SUPERSTAR

Volete vedere questo esibizionista lottare nella schermata dei titoli? Bene, basta premere [L1]+[L2]+[R1]+[R2] e tenerli premuti finché Haihachi non inizierà a tirar cartoni a destra e a manca.

TEKKEN 2

LOTTATORI PANZONI

Per avere il personaggio trasformato in un bignè deambulante, semplicemente tenete premuto [▬] quando selezionate il vostro lottatore preferito (mi raccomando, deve essere il vostro preferito, altrimenti il trucco non funziona...).

NUOVA VISUALE

Per vedere il gioco sotto un altro occhio, tenete premuto [L1]+[L2] quando scegliete il vostro personaggio. Questo trucco funziona solo se avete tutti i lottatori selezionabili.

SBEFFEGGIO

Per sbeffeggiare l'avversario appena battuto, tenete premuto il pugno destro o sinistro o il calcio destro o sinistro. Non tutti i personaggi possiedono le varie pose di autostima.

TOCA

Questo gioco ci propone davvero una valanga di codici per tutti i gusti, per



inserirli basta metterli al posto del vostro bellissimo nome (se il trucco ha funzionato udirete una voce dire: "cheat mode enabled"):

- CMMAYHEM: avversari grintosi
- JHAMMO: tutte le piste
- CMHANDY: mani enormi
- CMGARAGE: auto bonus
- CMTOON: orizzonte a cartoni animati
- CMDISCO: riscopriamo gli anni '70!!!
- XBOOSTME: dopiamo il nostro mezzo!!!
- FLEX: Flex car
- CMCHUN: visuale go-kart
- CMCOPTER: visuale dall'elicottero
- CMLOGRAV: bassa gravità
- CMSTARS: cielo stellato (è vietato appartarsi ai bordi della pista con le fidanzatine)
- CMNOHITS: disabilita le collisioni
- CMMICRO: visuale dal-l'alto
- CMRAINUP: scenda la pioggia su di noiiiiii...
- CMFOLLOW: Trackside camera view

TOMB RAIDER

TUTTE LE ARMI

Per poter usufruire di tutto l'arsenale di Lara, premete i seguenti tasti nella schermata dell'inventario (in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default Controls: [L1][△][R2][L2][L2][R2][○][L1]
- Control method 2: [△][○][R2][L2][L2][R2][L1][△]
- Control method 3: [△][R1][R2][L2][L2][R2][L1]

LEVEL SKIP

Richiamate l'inventario e premete la seguente sequenza di tasti (come prima in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default controls: [L2][R2][L1][○][△][L1][R2][L2]
- Control method 2: [L2][R2][△][L1][○][△][R2][L2]
- Control method 3: [L2][R2][△][L1]N[△][R2][L2]

TOMB RAIDER II

TUTTE LE ARMI O SALTO DI LIVELLO

Per usufruire di tutto 'sto popò di roba semplicemente dovete fare un passo a sinistra, uno a destra, e uno ancora a sinistra (strafe), tenere premuto il pulsante per camminare quindi fare un passo indietro e uno avanti, girarsi di 360° per tre volte; quindi saltare in avanti e premere e tenere premuto in aria il tasto della capriola, e il gioco è fatto.

FLARE INFINITI

Per avere flare infiniti semplicemente premete durante il gioco [L2] quattro volte. L'inventario non

←→↑↓, e [○]+[□].

PIENO DI VITA

Per ripristinare al massimo il vostro stato di salute, mettete in pausa il gioco e premete ←→←, e →+[□].

PIENO DI MANA

Mettete in pausa il gioco e premete ←→←, e →+[○].

OGRE BATTLE

IL TRUCCO PER VERI MASOCHISTI

Per poter combattere contro un enorme gruppo di nemici, iniziate una nuova partita ed inserite al posto del vostro nome il codice FIRESEAL.

CHI VA FORTE VA ALLA MORTE

Per rendere più veloce il gioco, iniziate una nuova partita ed inserite al posto del vostro nome il codice GOTOHELL (da qui il titoletto... :-).

MUSIC TEST

Per poter ascoltare le varie tracce che fanno da colonna sonora a questo gioco, iniziate una nuova partita ed inserite al posto del vostro nome il codice MUSIC/ON.

PANDEMONIUM

TRUCCHI A GO-GO!!!

Andate nella schermata delle password ed inserite uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
BORNFREE	selezione del livello
ALMABHOL	accesso a tutti i livelli
HARDBODY	invincibilità
VITAMINS	31 vite
CORONARY	???
EVILDEAD	nemici immortali (???)
TWISTEYE	premendo la croce direzionale e [L1] o [L2], o schermo ruoterà
INANDOUT	???
THETHING	per cambiare il proprio corpo tenere premuto [L2]. Per resettare premere insieme [L2][✕]
BODYSWAP	premendo durante il gioco [△] cambierete personaggio
OTTOFIRE	le armi speciali non finiscono mai la potenza
TOMMYBOY	quando finite un livello compare una schermata con un pinball col quale potrete giocare
CASHDASH	???
KNCACKDE	pallina bonus per il pinball

PANDEMONIUM 2

CODICILLI E CAVILLI

Inserite uno dei seguenti codici nella schermata delle password:

CODICE	EFFETTO
GETACCES	tutti i livelli
IMMORTAL	31 vite
NEVERDIE	invincibilità
GENETICS	Mutant Mode
MAKMYDAY	arma permanente
SKATBORD	accesso ai livelli bonus
HORMONES	secondo voi?
GONAHURL	la telecamera va fuori di melone
JUSTKIDN	i mostri uccisi rinascono
ACIDDUE	le texture vano fuori di melone

PERFECT WEAPON



MODALITÀ SFERICA

Mettete in pausa il gioco e premete tutti insieme (allegramente) i seguenti tasti: [L1][L2][○][□].

MACROCEFALI MODE

Mettete in pausa il gioco e premete tutti insieme i seguenti tasti: [L1][L2][R2]↓.

IL TRUCCO DELLA FORMICA BIONICA

Per diventare invincibili come questo mito di insetto, mettete in pausa il gioco e premete tutti insieme i seguenti tasti: [○][□]→, poi ←[R1][R2].

GIOCARE SOTTO LE MENTITE SPOGLIE DI CYBORG BLAKE

Mettete in pausa il gioco e premete tutti insieme i seguenti tasti: [R1][R2][△][○].

SELEZIONE DEI LIVELLI

Mettete in pausa il gioco e premete [R1]+[□], poi [△][○][✕].

PROJECT OVERKILL

VITA AL MASSIMO

Per far pieno di forza al proprio alter-ego pixelloso, andate col cursore sulla scritta "Review Mission", quindi tenete premuto [□] e premete di seguito [○][✕][△]. Ora lasciate il quadrato, tenete premuto [○] e premete di seguito [□][✕][△]. Se tutto è stato svolto correttamente, la parola "Cheater" comparirà nella parte alta dello schermo.

S.C.A.R.S.

TRUCCHI VARI

Andate nella schermata delle password e inserite uno dei seguenti codici:

- ALLVID: tutte le macchine
- ZDPEAK: tutte le gare
- RUNNER: Cheetah car
- RATTLE: Cobra car
- MYSTER: Phanter car
- DESERT: Scorpion car
- GLASSX: accesso alla Crystal Cup
- ROCKYY: accesso alla Diamond Cup
- XPERTS: accesso al Challenge Mode

SKULLMONKEYS

LIVELLO BONUS E VITE EXTRA

Per iniziare il gioco con 86 vite ed avere accesso ad un livello extra, semplicemente andate nella schermata delle password e premete i seguenti tasti: [R1][L1][R2][L2][R1][L1][R2][L2][R1][L1][R2][L2].

Per avere inoltre accesso al livello denominato "Skullmonkey Gates", inserite nell'apposita schermata la seguente password: [✕][✕][□][□][△][△][○][○][R1][R1][L1][L1].

OGGETTI A VOLONTÀ!!!

Per avere uno dei seguenti oggetti senza colpo ferire, mettete in pausa il gioco e premete i tasti indicati:

- Halos: [R2][○][○]↓←[○]→↓
- CurlyCue: [R1]→[○][R2][R2][□]→[redacted]
- Fart Head: [R1]←↑[L1][L1][□]→[redacted]
- Phoenix Hand: [□][△][R2]←[redacted][○]→
- Universe Enema: ←[△]→↓[△][redacted]
- Shield: [R2][○][○]↓←[○]→↓
- Bullets: ↓[○]↑[R2]←[△][redacted]
- Super Willie: [R1]←[□][△][L1][△][R2][redacted]
- Pause Klaymen: [L2]←[○][R2]↓[□][△]↓
- Color Klaymen: [L2][○][○]←[redacted][L2]↑↓
- Psyco Klaymen: ↓→[△][L2]↑←[△][redacted]
- SlowMo: [L1][△]←↓[R2][△]←[redacted]
- Super Fast: ←[□][R2][○][R1]↓[○][R2]
- Flea Klaymen: [R1]←[□][△][R1]←[□][△]
- Shoot Head: ↓[□][△]↓↓[□][□]→
- Level Skip: [△][L1][L1][□]→[○][△]↓
- Maximum Lives: [L1][△]↓←[○][redacted][□]→

PASSWORD

Naturalmente questi codici vanno inseriti nella schermata delle password:

- Mondo 2: [R2][R2][○][□]
- Mondo 3: [R2][□][R2][R1][□][✕][R1][✕][✕][R1][△]
- Mondo 4: [○][△][□][△][○][R1][R1][L1][✕][R1][□]
- Mondo 5: [L1][L1][□][L1][□][R1][□][L1][□]
- Mondo 6: [□][R1][L2][✕][△][✕][○][L1][□][✕][□][✕]
- Mondo 7: [□][R1][○][L1][○][R1][○][L1][✕][✕][○][R2]
- Mondo 8: [□][L2][R1][△][△][✕][□][L1][□][L1]
- Mondo 9: [R2][○][R1][R1][○][✕][○][L1][□][□][L1]
- Mondo 10: [✕][L2][□][△][○][R1][○][L2][□][△][L1]
- Mondo 11: [R1][✕][✕][L1][R1][△][L1][L2][R1][L2]
- Mondo 12: [L1][L2][○][L1][R2][R2][R1][L2][L2][R1][□][L2]
- Mondo 13: [○][□][✕][R2][○][R1][L2][L1][R2][□][△]
- Mondo 14: [□][L1][L1][R1][R2][△][R1][L2][L1][R2][□][R2]
- Mondo 15: [R2][✕][L2][△][△][L2][R1][R2][L1][R2][L2]
- Mondo 16: [L2][R2][R2][△][△][L2][R1][R2][L1][R2][L1]
- Mondo 17: [✕][△][R1][L1][R2][L1][R2][L2][L1][R2][△][✕]
- 1970's: [□][R1][R1][L1][L2][△][R1][L2][L1][R2][□][R2]
- Videoclip 1: [○][L1][✕][△][□][✕][✕][✕][L1][R1]
- Videoclip 2: [○][R1][□][△][L1]
- Videoclip 2: [✕][R2][□][✕]
- Videoclip 3: [□][R1][□][✕][✕][✕][○][○]
- Videoclip 4: [✕][△][✕][✕][R1][□][○][✕][L1][✕]

SPICE WORLD

TRUCCHI SPEZIATI

Ecco qua alcuni simpatici trucchi per il

gioco delle ragazze Spàis. Premete i seguenti tasti quando nella schermata di menu il vostro personaggio cammina lungo il globo
- Spice giganti: tenete premuto ▶ e poi premete di seguito ○□○□.
- Handbag code: tenete premuto ▶ e poi premete di seguito □△○△.
- Hidden messages: tenete premuto ▶ e poi premete di seguito ○△△○. Ora tenete premuti ▶ + ▬ e premete 4 volte ○, oppure △, oppure □.
- Spice ignude (!!!): tenete premuto ▶ e poi premete di seguito ○△△○. Ora premete insieme i tasti L1+L2+R1+R2+▬+▶ per resettare il gioco: quando ricomincerete avrete un title screen che ritrae le Spice nude (mi raccomando, fatemi sapere com'è ;-)!!!
- Altro title screen: tente premuto ▶ e poi di seguito premete ○△△○, dopodichè rilasciate ▶ e premete L1 L1 R1 R2 ▬.
- Nuove mosse di danza: tenete premuto ▶ e poi premete di seguito □△○△.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

MODALITÀ DI GIOCO NASCOSTA

Per avere accesso a una nuova modalità di gioco, entrate nella pratica e premete rapidamente i seguenti tasti: ▬↑↑→↑→↑▬. Se avrete avuto abbastanza velocità, sentirete una voce dire "here comes a bonus game", a conferma del funzionamento della gabola: la nuova modalità sarà ora accessibile dalla pratica.

GIOCATORI SEGRETI

Per avere altri lottatori con cui pestarsi allegramente, andate nella schermata "Mode Select" e posizionatevi col cursore sulla modalità di pratica, quindi premete ▬↑→↓→▬. Se tutto è stato svolto correttamente udirete una voce dire "here comes a new challenger" (frase storica dei picchiaduro...).

STREET SK8ER

TRUCCHI VARI

- Per poter selezionare i personaggi segreti, prima dovrete finire il gioco con ognuno dei personaggi normali: T.J. vi darà Sara, Jerry vi darà Mick, Ginger vi darà Bonobo la scimmia, Frankie vi darà Saho il ninja.
- Per poter utilizzare nuovi skateboard dovrete semplicemente finire il gioco con ognuno dei quattro personaggi segreti.
- Se invece sarete così bravi da finire il gioco per ben due volte con ognuno dei quattro personaggi nascosti, avrete in regalo le piste specchiate e la possibilità di scelta fra giorno e notte.

TEST DRIVE 5

AUTO, TRACCIATI E ALTRO

Per attivare i seguenti gaboloni, inserite i seguenti codici al posto del vostro nome
- RONE: accesso a tutte le macchine
- MTHREE: tutti i tracciati
- NOLIFE: 3 auto bonus
- VRSIX: Cop Chase Mode
- SPURT: Super Arcade Mode

IL VIDEO DEI FEAR FACTORY

Per poter vedere il video di Replica, la canzone dei cattivissimi Fear Factory, scegliete l'opzione "Full Race", poi "Drag Race". Vincete la corsa e inserite come nome "auxyra", quindi tornate alla schermata principale e una nuova opzione sarà presente: "Fear Factory Video". Enjoy!!!

TIGER WOODS '99

VIDEO DI SOUTH PARK

In questo gioco è presente un file, chiamato zzdummy.dat, che in realtà è un video di circa 5 minuti del divertentissimo cartone animato South Park, intitolato "The Spirit of Christmas". Per poterlo vedere semplicemente inserite il CD in un computer e aprite il file sopraccitato con un movie player qualsiasi. Pensate che questo video era originalmente destinato a tutti i dipendenti della FOX come auguri di natale: cosa poi ci faccia in un gioco di golf, è tutto da scoprire...

TIME CRISIS

CHEAT MENU

Nella schermata dei titoli, dopo che avete calibrato la pistola, sparate due volte nello spazio vuoto della "R" di Crisis (cioè nel cerchiolino in alto) , poi altri due colpi al centro dei crosshairs sopra il titolo (chi capisce che caspita è un crosshair vince una serata galante col sottoscritto... ho cercato su qualsiasi tipo di dizionario, ma la parola proprio non esiste. Ho comunque deciso di mettere il trucco dato che bene o male sopra al titolo ci sarà qualcosa, no? Allora via coi tentativi!!!).

LIVELLO FACILE

Per avere a disposizione cinque vite invece che tre nel Normal Story Mode, sparate fuori dallo schermo quando dovrete scegliere fra Normal Play o Time Attack: apparirà la parola Easy in parte a Normal Play.

TOCA 2

GABOLE ASSORTITE

Come ormai da tradizione Codemasters, per attivare le gabole dovrete sostituire il vostro nome a uno dei seguenti codici:
- MECHANIC: tutte le macchine
- BIGLEY: tutti i tracciati
- BCASTLE: bumper cars
- DUBBED: distruzione totale!!!
- LONGLONG: endurance mode: gara da 40 giri
- ELASTIC: expandable track
- LUNAR: volaaaaaare, oohoooo, cantaaaaaaaare, oooohoooohooooo
- JUSTFEET: si vedono solo le ruote
- CASTLETRIPPY: sfondo psichedelico
- MINICARS: visuale tipo Micro Machines
- FASTBOY: macchine veloci

TWISTED METAL III

CODICI

Andate nella schermata delle password, inserite uno dei seguenti codici, e divertitevi:
- 99 Freeze Missiles: △↑○→▶
- Power Missiles: ▶L1▶L1▶
- Le auto avversarie ignorano le munizioni: ↓L1↓▶△
- Bombe Richochet giganti: ← → ← → ↑
- God Mode: L1□✕R1▶
- Homing Rain: ↑↓↑↓↑
- Usare Minion: → → → ← ←
- Usare Sweet Tooth: ← ← ← → →
- Livello segreto: ← ← ← □□
- Livello segreto Warehouse: ↑↑↑←←.

Andate poi nella modalità deathmatch e scegliete una macchina e uno stage qualunque.
- Livello segreto Warehouse II: □□□←←
- High Napalm: R1R1L1L1L1
- Deathmatch in solitario: ✕○○○○.

Ma, mi chiedo, che gusto c'è allora?
- Armi illimitate: △○↑→↓
- Mondo del Ghiaccio: ↑↑✕✕↑

WIPEOUT

TRACCIATO E NAVICELLA SPAZIALE GLOBALE NASCOSTI

Per avere accesso al Firestarter Track evidenziate col cursore l'opzione "One Player" dal menu principale, dopodiché premete e tenete premuti L1+R1+→+□+○+▶ finché non appare una nuova opzione che potrete scegliere premendo ✕. Per utilizzare la Rapier Ship il procedimento è lo stesso, solo sostituite i tasti da premere con questi: L2+R2+←+▬+▶, e il gioco è fatto.

XENOGEARS

SEGRETI VARI

Ecco qua alcune simpatiche cose che si possono fare in questo giochillo:
- Andate nel villaggio Lahan, cercate il letto di Fei e guardateci sotto: ci troverete duecento banconote. Inoltre nei barili vicino alla stanza di Fei troverete due "acquasols" (non chiedetemi cosa siano: non ho trovato questa parola su nessun dizionario...).
- Per vedere un simpatico filmato parlate con la governante della stanza vicino a quella di Fei.
- Volete scoprire qualche altarino amoroso? Andate dietro la casa di Alice e parlate col ragazzo che ci troverete: vi confesserà di avere una cotta per Alice...
- Andate nella città galleggiante di Thames, e parlate con tutti i Gear che trovate sul ponte: uno di essi si suiciderà buttandosi di sotto!!!

GEAR SEGRETO

Nella Battle Arena a Kislev c'è un Gear segreto, chiamato Argento. Entrate ora nel "Special Mode 1", poi nella 2Bonus Battling" e settate le opzioni su 3 round e livello hard. Ora battete tutti i Gear senza perdere un round, poi quello che avete impersonato voi con Xenogear, e Argento diverrà disponibile nella schermata di selezione del personaggio.



li mostrerà, ma voi potrete usufruirne tutte le volte che vorrete premendo △ e L2.

MUSICA

Nella casa di Lara c'è una radio, che potete accendere per ascoltare musica. Per farlo entrate in casa, andate verso la piscina (dalla parte opposta della cucina), e arrivati a filo della strada guardate alla vostra destra: vedrete qualcosa di bianco. Quello è lo stereo di Lara. Per accenderlo avanzate di poco e troverete un pannello grigio con il pulsante on/off: premetelo per sentire la musica.

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

TUTTI I SEGRETI E LE CHIAVI

Durante il gioco semplicemente premete L2(5 volte) R2 L2 (3 volte) R2 L2 R2 L2 (2 volte) R2 L2(2 volte) R2 L2(2 volte); ed il gioco è fatto.

TUTTE LE ARMI, I MEDIKIT, I FLARE, I SAVE CRYSTALS

Per avere tutto 'sto popò di roba premete durante il gioco: L2 R2(2 volte) L2(4 volte) R2 L2 R2 (2 volte) L2 R2(2 volte) L2(2 volte) R2 (2 volte) R2.

SALTARE IL LIVELLO

Se non riuscite a uccidere un nemico particolarmente tosto, o siete bloccati in qualche locazione, premete questi simpaticissimi tasti durante il gioco: L2 R2 L2(2 volte) R2 L2 R2 L2 R2 L2(4 volte) R2 L2 R2(4 volte) L2.

RACETRACK KEY

Per avere questa chiave, nella villa di Lara premete: R2 L2(3 volte) R2 L2(6 volte) R2 L2(5 volte) R2 L2(2 volte).

ENERGY UP!

Se state per morire, date una bella dose di energia a Lara tramite la pressione di questi tasti: R2(2 volte) L2 R2 L2(6 volte) R2 L2(3 volte) R2 L2(5 volte).

WORLD CUP 98

ACCESSO AL WORLD CUP CLASSIC MODE

Per avere accesso a questa bellissima e nostalgica modalità, dovrete prima vincerci tutte le partite storiche che questo "bellissimo" gioco vi mette a disposizione.

ESULTANZE

Una volta che riuscirete a segnare un gol, potrete esultare cambiando anche il tipo di suono, tramite la pressione di uno dei seguenti tasti: ○✕△□.

Prodotto da Infogrames
Sviluppato da Interno
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo L. 108.900
Sito internet www.infogrames.com



STRATEGIA DA ADOTTARE

Per non disperdere inutilmente le energie, è consigliabile elaborare una strategia. Quella, a parer mio, più redditizia si è dimostrata l'inibizione dei rifornimenti, peraltro utilizzata in questa soluzione. Tale strategia sfrutta l'impossibilità di rifornire territori non confinanti con il "centro di rifornimento", ossia il territorio da cui partono tutti i rinforzi. Ergo basterà conquistare pochi territori romani per bloccare l'accesso ad un numero sensibilmente maggiore di regioni. Sarà poi semplice conquistare i territori privi di ogni speranza di rifornimento in quanto chiusi dalle vostre truppe. Malvagio, vero?

ASTERIX

E' possibile sottrarre dal dominio romano il territorio francese partendo da un semplice villaggio? Assolutamente sì! Questo grazie alla soluzione totale di Asterix, titolo che vi porrà al comando dell'esercito Gallo nel tentativo di sconfiggere quello Romano!



Questa soluzione vi guiderà alla conquista della Francia, al tempo dominata dalle legioni romane. Il vostro obiettivo principe sarà quello di fornire al druido Panoramix gli ingredienti necessari per la produzione della miracolosa pozione magica. Tale prodigiosa mistura conferisce a chiunque ne beva una forza soprannaturale. Ma ora bando alle ciance e tuffiamoci nel vivo del gioco.

OBIETTIVI

Sette degli ingredienti che dovrete trovare sono situati nelle piazzeforti romane, facilmente distinguibili dai comuni territori in quanto contrassegnate nella mappa (visibile premendo R1) da un simbolino lampeggiante. Altri sei ingredienti, non meno indispensabili, sono invece sparsi casualmente per la mappa. Sarà dunque conveniente, almeno inizialmente, andare prima alla conquista delle piazzeforti e, per evitare inutili dispersioni energetiche, preoccuparsi solamente in seguito dei territori "incogniti" (potrebbe comunque capitarvi durante i vostri combattimenti, di imbattervi in uno di questi territori e conseguentemente di appropriarvi di un ulteriore ingrediente).

E GUERRA SIA...

Inizierete dal vostro villaggio fortificato da venti pozioni magiche. Per ottenere risultati soddisfacenti durante le vostre esperienze belliche, dovrete assolutamente agire secondo una determinata strategia. Quella utilizzata in questa soluzione sfrutta il fatto che non è necessario conquistare ogni territorio romano giacché è sufficiente inibirne i collegamenti con gli altri. Con i primi attacchi capirete quanto efficiente sia questa tattica e come infastidisca le truppe di Cesare fino a costringerle a ritirarsi in spazi sempre più esigui.

A OVEST DELLA FRANCIA

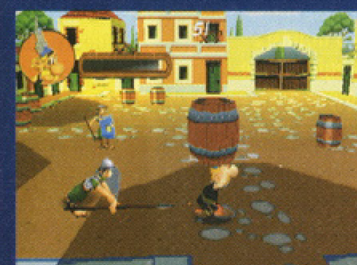
I primi due attacchi saranno ai danni delle regioni rispettivamente a nord e a sud del villaggio: per la precisione "Abrincatui" e "Namnetes". In questo modo bloccherete le possibilità di rifornimenti di energia non solo di quei territori, ma anche di tutti quelli della Britannia (Osismiens, Venetes e



Curiosolites) che potrete comodamente conquistare, pur non essendovi necessario, in seguito. Grazie all'iniziale apporto di energia di Panoramix avrete a disposizione trenta pozioni. Utilizzatene tranquillamente la metà per conquistare i prima citati territori. Attendete la risposta romana che, se avrete agito come detto, non vi dovrebbe danneggiare seriamente. Dirigetevi ora verso "Carnac", territorio in cui dovrete impossessarvi di uno degli ingredienti della pozione magica. Attaccando "Carnac" fate attenzione a non lasciare "Namnetes" con meno di quattro o cinque pozioni. Non è necessario che penetriate a "Carnac" con un cospicuo numero di pozioni magiche in quanto saranno più le vostre abilità di picchiatore che quelle di stratega a decretare una vittoria o una sconfitta in questo territorio. Dovrete infatti affrontare in una sorta di beat'em up a scorrimento alcuni combattenti romani per aggiudicarvi il tanto bramato primo ingrediente della pozione. Migliori saranno gli esiti del vostro "tour" nella piazzaforte, maggiore sarà il numero di pozioni bonus che vi spetterà. Così, più o meno, accadrà ogni qualvolta vi accingerete ad appropiarvi degli ingredienti nelle piazzeforti. Possedete adesso uno degli ingredienti, ma ve ne mancano molti altri. Per farli nostri non dobbiamo far altro che proseguire con la nostra strategia d'inibizione dei collegamenti. Agiremo, dunque, come prima, anche se in regioni diverse. Ma per non rischiare attendiamo un altro turno al seguito del quale potremo ancora avvalerci dei rifornimenti di Panoramix. Dirigiamoci ora verso le "Aquae Calidae" passando per "Lemovices". Anche qui, come a "Carnac", dovremo superare la prova picchiaduro che ci regalerà un numero di pozioni sufficiente a difendere nel turno successivo il nostro nuovo ingrediente. Cessiamo gli attacchi e attendiamo i rinforzi. Dovremo ora attaccare dalle "Aque Calidae", senza per questo privarla di un numero eccessivo di pozioni, "Rutenes" e la "Città di Beziers". Rinforzate ora tutti i vostri confini dedicando il turno successivo a questa attività. Ora potete andare senza timore (a sud-ovest della Francia non possono più arrivare rifornimenti ^_^) a conquistare altre due piazzeforti: la "Città dei pirati" e "Narbua". Prima di farlo dovrete però assicurarvi che "Lemovices", "Carnac" e le "Aquae Calidae" siano ben fortificate, ovvero abbiano ognuno almeno sei o sette pozioni. Iniziate l'attacco da Lemovices e scendete percorrendo le vie più sguarnite (scrutate con attenzione la mappa con R1) fino ad arrivare alla "città dei pirati". Non attaccate subito, lasciate che i romani, non potendo in quella zona rifornirisi di armate, s'indeboliscano ulteriormente attaccandovi. È ancora il vostro turno e, soprattutto, è il momento di attaccare. Fate ora irruzione nella "città dei pirati" e conquistatela. A questo punto, per ottenere l'effettivo dominio sulla zona ovest della Francia, dovrete impossessarvi di Narboa. Ma non è ancora giunta l'ora di farlo. Nei due turni successivi cercate d'indebolire i Romani con degli attacchi che termineranno con la riduzione delle armate romane per i territori dell'ovest





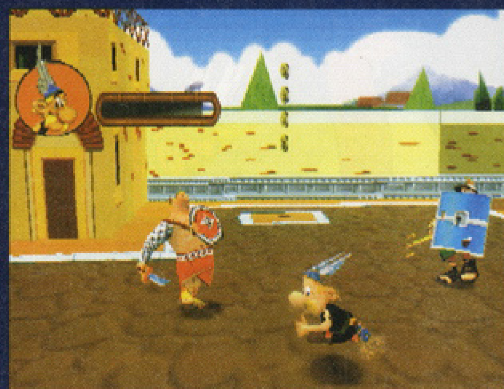




COME RISIKO PIÙ DI RISIKO

Risulta decisamente lampante, già dalle prime partite, l'estrema somiglianza del titolo Infogrames con il celeberrimo war game Risiko. In Asterix ci sono le pozioni magiche anziché le armate, ma la sostanza rimane quella. Anche qui si combatte a turni, anche qui gli esiti degli attacchi dipendono, oltre naturalmente dal numero di pozioni utilizzate, dalla Dea Bendata. Ma in Asterix l'elemento strategico influisce forse maggiormente che nel gioco di società in quanto i rinforzi partono da un unico, importantissimo territorio. E questo costringe il comandante a badare a ogni suo territorio acciocché il collegamento con quello sia sempre accessibile.





a una sola armata, con conseguente impossibilità di un nuovo attacco. Avete finalmente reso inoffensivi i romani della parte ovest della Francia e potete dunque conquistare in tutta tranquillità Narboa.

LE PIAZZEFORTI

Le piazzeforti sono i luoghi in cui sono situati gli ingredienti necessari per la pozione magica. In queste locazioni il titolo si priva delle sue vesti di gioco di strategia per indossare quelle di beat'em up a scorrimento. L'energia a vostra disposizione in queste occasioni dipenderà dal numero di pozioni magiche utilizzate per l'attacco alla piazzaforte. Qualora le vostre spedizioni nelle piazzeforti andassero a buon fine verreste premiati con alcune pozioni bonus.



CARNAC

Impersonando il goffo e possente Obelix vi divertirete prendendo a pugni tra dolmen e menhir i soldati romani. Si tratta di una prova decisamente semplice ma non per questo poco importante. Sono presenti quattro pozioni magiche: trovatele e raccoglietele tutte poichè vi saranno in seguito indispensabili per la difesa del territorio. Una è nascosta dietro al dolmen all'inizio del livello, le altre sono ben visibili durante il percorso. Cercate di evitare le enormi pietre sferiche situate sulle alture ai margini del livello e, se possibile, provate a fare cadere nella loro stessa trappola i soldati romani che, schiacciati dal peso dei massi, periranno celermente. Giunti al termine della piazzaforte troverete alla vostra sinistra una pozione magica. Prima di prenderla combattete contro i soldati romani che vi assaliranno. Agendo in questo modo avrete la possibilità, anche nel caso in cui i romani vi avessero inflitto qualche colpo, di terminare "Carnac" carichi di energia.

AQUAE CALIDAE

Asterix dovrà affrontare a mani nude le truppe romane senza tuttavia, suo malgrado, potersi svagare nelle invitanti vasche termali sparse in ogni dove. Superato il ponte di legno troverete dinanzi a voi tre colonne. Costeggiatele mantenendo rigorosamente la destra. Siete giunti a un bivio. Andate a destra e, quando avrete di fronte un altro edificio, dirigetevi ancora una volta a destra. Proseguendo diritti per quella strada arriverete a un tombino. Posizionatevi sopra di esso e lasciatevi cadere. Siete nella rete fognaria, per uscirne vi basterà andare sempre dritti. Dovete ora entrare nell'edificio che contiene le vasche colme di acque termali. Cercate di non cadere al loro interno in quanto



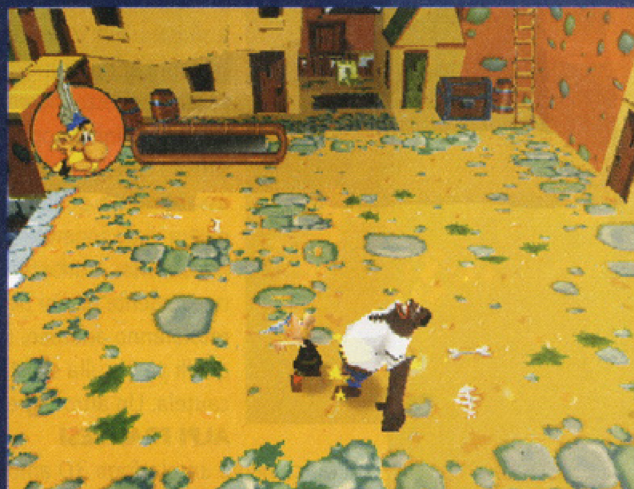
un bagno non programmato potrebbe esservi letale. Eliminate tutti i romani e gettatevi nella fessura dell'ultima stanza. Questa sarà la vostra seconda e ultima esperienza nella rete fognaria. Dovrete solamente procedere dritti e annientare tutti i romani per conquistare il vostro bravo ingrediente.

CITTÀ DEI PIRATI

Come facilmente presagibile dal nome, questa volta Asterix, per fare suo l'ennesimo ingrediente, se la dovrà vedere con degli agguerriti pirati. All'estrema sinistra del primo arco c'è una pozione. Superate l'arco e spostatevi sulla sinistra. Correte ora e saltate il primo muretto e poi il secondo muretto che troverete sulla strada. Proprio dietro a quest'ultimo c'è un'altra pozione magica. Uccidete ora i pirati che vi attaccheranno. Dovreste vedere una pozione alla vostra destra. Procedete dritti fino alla zattera. Una volta saliti cercate di evitare i colpi dei cannoni spostandovi camminando sulla zattera.

NARBOA

La vicinanza con la Spagna risulta evidente in questa piazzaforte. Tinte tipicamente ispaniche accompagneranno infatti le vostre azioni che culmineranno con una corrida in cui Asterix si trasformerà in matador. Procedete in linea retta fino a quando non troverete un carro. Dietro di esso c'è una pozione. Entrate nell'arco alla vostra sinistra ed eliminate i soldati romani presenti in quel settore della piazzaforte. Prestate attenzione alle tendine presenti sopra alle porte delle varie costruzioni perché vi troverete un ingente numero di monete con le effigi di Cleopatra. Negli spazi tra gli edifici è invece presente una pozione magica. Seguendo questo itinerario troverete un muro. Alla vostra destra c'è un arco. Invece di passare per quello, tornate da quello da cui siete entrati. Dovreste essere ora ancora al carro carico di fieno. Andate questa volta dritti facendo di nuovo attenzione a quanto presente sulle tende: un'altra pozione è lì ad aspettarvi. Procedendo sempre dritti troverete una porta verde. Una volta al suo interno dirigetevi verso i macchinari e seguiteli senza utilizzarli. Arriverete in questo modo all'uscita. Siete di nuovo alla luce del sole. Andate sempre dritti fino al primo, imponente arco che troverete lungo il tragitto. Superatelo e salite sulla tenda della prima casa alla sinistra dell'arco per aggiudicarvi un'altra pozione. Camminando, incontrerete due bancarelle dopo le quali c'è un edificio (prima di scalarlo procedete dritti alla destra di quello e troverete una pozione magica). Salite sul tetto di questa costruzione ed uccidete il soldato che lo popola. Dovrete ora saltare sul tetto successivo dal quale dovrete ancora balzare sul muretto che



I PERSONAGGI



PANORAMIX

Il canuto e barbuto druido Gallo gioca un ruolo di estrema importanza in Asterix: è proprio lui che, turno dopo turno, rifornisce dell'indispensabile pozione magica le truppe galliche.



OBELIX

Come il suo aspetto lascia ben presagire le virtù fisiche più di quelle intellettive lo hanno portato ad assumere un'importanza assai notevole tra i Galli: è lui infatti ad occuparsi degli attacchi ai territori ostili.



ASTERIX

Obelix è alto e grasso, lui è magro e basso. Ma, diversamente dal pingue amico, decisamente acuto e intelligente. Per questo sono affidate a lui le importantissime manovre di risistemazione delle truppe galliche.

delimita la parte sinistra del balcone situato tra quel tetto e quello che lo segue. Percorrete questo muretto fino a trovarvi su un altro tetto. Spiccate un salto il più lungo possibile per arrivare su un balcone dove dovrete combattere contro un soldato romano armato di lancia e scudo. Salite ancorano sul tetto e saltate. Siete ora arrivati all'ultimo tetto, scendendo dal quale avrete praticamente finito la piazzaforte. Non vi resterà infatti che uccidere un toro non esattamente sanguinario.



ACCAMPAMENTO ROMANO

È questa una piazzaforte piuttosto semplice caratterizzata da tende e edifici tipicamente bellici. Subito all'inizio del livello salite sulle torrette realizzate in legno che vi circondano per raccogliere ben due pozioni: una per ciascuna torretta. Per il resto procedete con cautela malmenando chiunque vi si avvicini. Raggiungerete senza difficoltà l'ingrediente da voi cercato.



LA FORESTA

Nella fitta foresta francese dovrete procedere evitando i violenti attacchi romani: vi lanceranno addirittura enormi tronchi lignei. In questa piazzaforte è possibile rifornirsi di energia uccidendo i cinghiali. Balzate sui tre ceppi per superare la voragine che, altrimenti, v'impedirebbe di proseguire nel vostro tragitto. Andate sempre dritti. Arriverete in uno spazio ricco di alberi. Prendete ora a pugni il cubo per acquisire la virtù, sfortunatamente temporanea, del volo. Dovrete ora entrare nel ceppo per accedere a una sezione segreta pullulante di monete d'oro e di pozioni magiche. Tornate al bivio che avete precedentemente ignorato e andate a sinistra. Vi sarà necessario evitare alcuni tronchi per raggiungere la strada maestra. Avete in questo momento due possibilità. Andare a sinistra oppure a destra. A sinistra troverete un'altra sezione bonus assai simile a quella appena incontrata; a destra vi accingerete a terminare la piazzaforte. A infastidirvi saranno nuovamente alcuni tronchi che vi rotoleranno addosso. Per evitarli saltate su quelli posti sulla sinistra e procedete con cautela. Un altro ingrediente è ora vostro.







ALPI FRANCESI

Praticamente un platform 3D ambientato sui picchi nevosi delle Alpi Francesi. Benché non sia da considerare un'ardua impresa la vittoria in questa piazzaforte, è probabilmente questa la più difficile da superare. Nessun consiglio oltre a quello di restare estremamente attenti... potreste imbattervi in improvvise slavine e addirittura in famelici orsi grizzly.

IL DECALOGO DELLO STRATEGA GALLO

I

Elaborate e utilizzate una strategia cercando di rimanere sempre coerenti con quest'ultima.

II

Non rischiate inutilmente effettuando attacchi kamikaze. Potreste compromettere l'esito di tutta la battaglia in un solo turno.

III

Non è necessario conquistare tutti i territori romani: basta bloccarne i collegamenti con le altre regioni.

IV

Non rinforzate i territori interni al vostro regno. È sufficiente guarnire i confini.

V

Attaccate solamente se in evidente superiorità numerica rispetto al nemico.

VI

Proteggete non meno dei confini le piazzeforti. Saranno proprio questi territori il più frequente oggetto degli attacchi romani.

VII

Curate in modo maniacale la fase di rinforzo dei territori.

VIII

Cercate di conferire al vostro regno l'aspetto di una lunga striscia. In questo modo, pur non possedendoli effettivamente, avrete il dominio su tutti i territori racchiusi dalla vostra striscia che non potranno più avvalersi dei rinforzi d'inizio turno.

IX

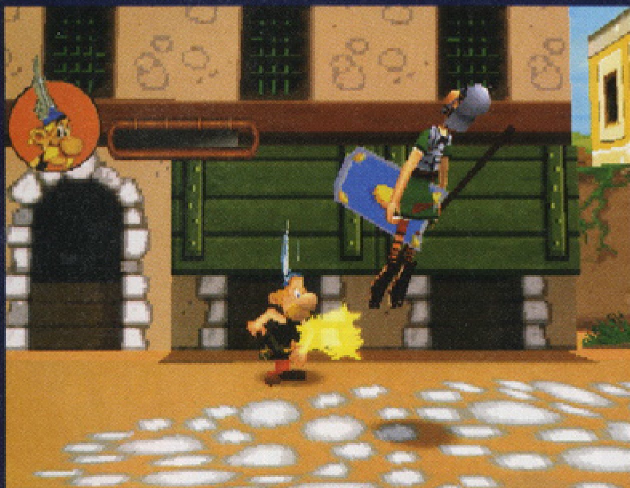
Non penetrate nelle piazzeforti con un cospicuo numero di pozioni. Le troverete al loro interno.

X

Cimentatevi e allenatevi nei vari sottogiochi, il lancio del romano in primis, in quanto indispensabili per terminare *Asterix*.

PRIMA LA FRANCIA POI IL MONDO...

Abbiamo in questo momento quattro ingredienti. Per prendere anche gli altri dovremo spostarci a est. Dalle "Aquae Calidae" attacchiamo "Eduens" e





"Sequanes". Abbiamo in tal modo bloccato anche ogni forma di rifornimento romano alle regioni del centro e del nord est della Francia. Dobbiamo tuttavia mantenere guarniti tutti i confini con la parte sud della Francia, pertanto non sprechiamo pozioni con attacchi autolesionisti e rinforziamoci. Quando tutti i confini (Città di Beziers, Rutenes, Aquae Calidae, Eduens e Sequanes) saranno ben protetti, e i romani bloccati in pochissimi territori, potrete pensare alle piazzeforti situate a nord, ovvero l'Accampamento Romano" e "La Foresta". Per conquistarle, attaccate da "Eduens" la regione di "Senons" e quella di "Tricasses" per poi dirigervi verso "La Foresta". Andate ancora a nord ed attaccate l'"Accampamento Romano". Non dovreste avere problemi in quanto i romani sono chiusi a sud della Francia. A questo punto, avendoli privati della possibilità di rifornirsi, siamo in possesso de i settori occidentali e settentrionali della Francia con le loro rispettive piazzeforti.

FINCHÈ L'APPETITO C'È...

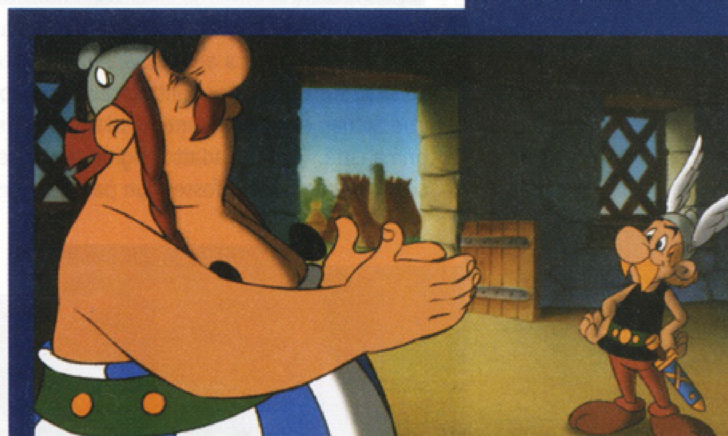
Manca ancora l'ultima piazzaforte: le "Alpi Francesi". Entratevi e conquistatela. Fatto ciò non vi resterà che incorporare nei vostri territori "Allobroges", luogo da cui partono i rifornimenti romani. Privi di qualunque possibilità di rinforzo i Romani soccomberanno schiacciati dalla vostra potenza in brevissimo tempo. Ormai, il difficile è fatto. Per terminare *Asterix* dovrete solamente andare alla ricerca degli ultimi sei ingredienti sparsi casualmente per la Francia. Avendo ora il controllo su tutte le regioni non vi risulterà per nulla arduo ques'ultimo compito. Diversamente da quanto accadeva nelle piazzeforti, per approprìarvi degli ultimi sei ingredienti dovrete superare prove quali il "fracassamento dei barili" e il "lancio del romano" (una sorta di lancio del peso).
Proprio ques'ultimo è caratterizzato da una non indifferente difficoltà, indi per cui provate e riprovate fino a quando non vincerete. La Francia è ora completamente vostra e Panoramix, grazie al vostro ausilio, potrà produrre nuovamente la pozione dell'invincibilità. Il gioco è finito, andate in pace...

PSW Riccardo Perotti

SOTTOGIOCHI

Per appropinquarvi di tutti gli ingredienti necessari a Panoramix, dovrete ricercare non solo nelle piazzeforti, ma anche in tutta la Francia. Sono infatti ben sei gli ingredienti nascosti casualmente nei territori romani. Per farli vostri, dovrete cimentarvi in alcune prove: il lancio del romano e il fracassamento dei barili. Per quanto concerne quest'ultima l'unico consiglio è di non curarvi dei combattenti romani presenti nel luogo in cui gareggerete e di preoccuparvi unicamente della distruzione dei barilotti di legno. Il lancio del romano, una simpatica variante del lancio del peso, è invece una disciplina decisamente più ostica. Vi saranno indispensabili numerose sessioni di allenamento prima di riuscire a uscirne vincitori. Dovrete infatti imparare ad essere pressoché infallibili poiché solo ottenendo tre lanci (o, ben più complesso, due lanci di estrema lunghezza) validi potrete conquistare l'ingrediente da voi cercato.





Prodotto da
Activision
Sviluppato da
Interno
Distribuito in italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.900
Sito internet
www.activision.com

Dicevano: "la PlayStation? tanti giochini e picchiaduro, roba che solo i bambini possono divertirsi!"
Dicevate: "Voglio un grande gioco di strategia, un mondo da fare e da costruire, possibilità e mosse a perdita d'occhio"
Ebbene, benvenuti a

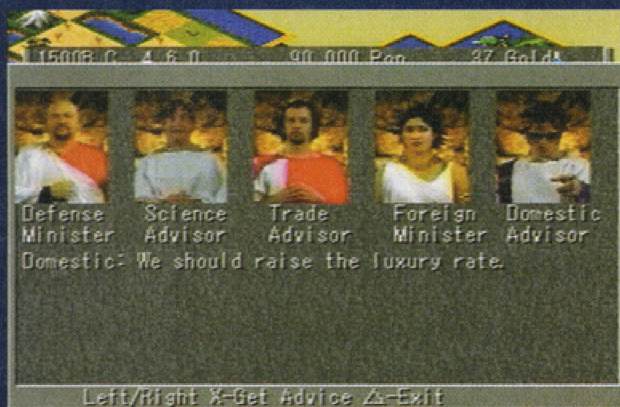
CIVILIZATION II

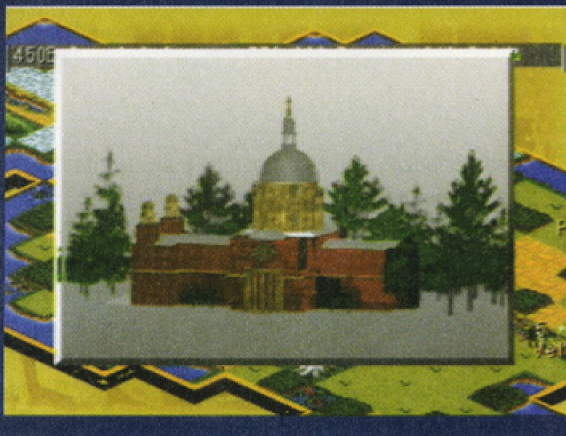
Signori: questo gioco è un'autentica opera d'arte! Le indicazioni strategiche che troverete nel seguito vi lasciano molto margine di autonomia ai primi livelli (dove il computer si sconfigge da solo...) e diventano man mano più rigorose all'aumentare della difficoltà del gioco. Arrivati ad "Emperor" o "Deity" si ha a che fare con pesantissimi handicap che lasciano pochissimo spazio all'inventiva del giocatore.

AB URBE CONDITA...

Attenti: il momento più importante del gioco è questo. Partire male significa accumulare un pensate ritardo. Se siete stati particolarmente fortunati vi troverete con due Settler; cercate un terreno adatto e costruite la prima città. "Terreno adatto" significa che nell'area della città sarebbe bene ci fossero un paio di risorse (mi raccomando: non andate SOPRA la risorsa preesistente) e magari un fiume. Per i primi insediamenti sono più interessanti le risorse che forniscono molto cibo e molti scudi, in seguito le freccette diverranno fondamentali. La Balena e il Fagiano sono molto appetibili perché forniscono un po' di tutto. Il problema è che per trovare questo terreno dovrete impiegare il minor tempo possibile: cercate di essere a posto in due o tre mosse o accontentatevi di quello che avrete trovato senza insistere oltre. All'inizio c'è un'unica tattica da seguire: esplora e colonizza!
Un ampio impero di piccole città fornirà molte più risorse e sarà più facilmente gestibile di uno fatto da poche città di dimensione media. Bisogna perciò iniziare da subito l'espansione per vincere. Create un'unità militare e subito dopo un Settler; iniziate a esplorare i dintorni con l'unità militare (all'inizio







sarà un Warriors o una Phalanx). Entrate in tutti i villaggi: sono fonti di risorse impagabili all'inizio del gioco... potreste trovarci un altro Settler, una città già pronta, un'unità militare o un avanzamento tecnologico. Appena è pronto il Settler dovreste aver già trovato un posto adatto dove mandarlo: non lo allontanate troppo che è tutto tempo perso; è sufficiente che le zone di influenza delle due città non vadano in copertura, adesso è una cosa trascurabile ma tra qualche millennio si limiterebbero a vicenda. Seguite lo stesso procedimento con la seconda città e fate costruire un nuovo Settler alla prima. Attenti c'è un rischio: se avete edificato in una zona povera di cibo ma ricca di scudi rischiate di avere il Settler pronto prima che la città sia diventata di livello due; in quel caso l'insediamento andrebbe perduto (poiché quando nasce un Settler la città perde un livello), quindi fate attenzione. Se ci sono sufficienti risorse nei dintorni della città il Settler può andare subito a fondarne un'altra, altrimenti è preferibile fargli fare una bella irrigazione e magari una strada. Una strada? Certo: avete dimenticato che, oltre ad accelerare il movimento, ogni strada è un punto "trade" e che quindi permette l'espansione di Scienza ed Economia? Il bello di un fiume è che fa le veci di una strada ed è già pronto! Di solito io faccio in modo che ogni città produca 2 o 3 Settler da inviare alla colonizzazione, poi ne produco un altro che si dedicherà ai miglioramenti territoriali e solo allora mi dedico alla costruzione di strutture. Naturalmente dopo una piccola esplorazione le unità militari vanno fatte tornare alla città base, altrimenti indifesa. Se avete già giocato ai primi livelli di *Civilization 2* vi sarete resi conto che questa tattica è troppo affrettata e non ottimale: infatti per permettere l'espansione di una città è fondamentale costruire il granaio che permette di raddoppiare il ritmo di crescita della popolazione. Purtroppo al livello Emperor il terzo cittadino nasce scontento! E addirittura al livello Deity quello infelice è il secondo; talvolta anche il primo a causa della corruzione! Capirete che in questo modo rischio la guerra civile a ogni incremento demografico e quindi non sono troppo interessato ad aumentare indiscriminatamente la popolazione, anzi preferisco avere molte città di livello uno o due: cosa che viene perfettamente ottenuta sfornando Settler a ripetizione. In seguito, quando avrò costruito il tempio, penserò alla crescita. C'è da notare una cosa: la versione per Psx di *Civilization 2* crea di solito continenti molto grandi ed è, quindi, abbastanza raro ritrovarsi da soli su uno di questi. In pratica non potrete utilizzare la tattica espansionistica fino a riempire il continente perché prima o poi incontrerete un avversario. A quel punto o provate a distruggerlo o cercate di isolare la vostra zona dalla sua in modo da non permettergli di colonizzare la vostra parte: tipicamente un paio di unità difensive fortificate su una lingua di terra adempiranno bene al compito. E nella rara ipotesi che vi ritroviate su un'isola piccola o arida? Allora sappiate subito che partirete con un handicap: dovrete cercare di attraversare un braccio di mare al più presto possibile tramite una triremi, portando sulla nuova terra un Settler e un'unità difensiva e ripartendo di qui come fosse l'inizio, ma rispetto agli avversari sarete comunque in ritardo. Ricordate inoltre di scoprire la Monarchia appena possibile: il Dispotismo impedisce di sfruttare tutte le risorse disponibili, rendendo addirittura inutili le irrigazioni. Preso possesso del territorio (e anche un po' prima per le città più vecchie) iniziate a pensare allo sviluppo dei vostri insediamenti.

FARE E COSTRUIRE

Le città sono la fonte del potere: ma che fatica tenerle in ordine. All'inizio bisogna puntare sul Tempio (neutralizza due cittadini scontenti) e sul Granaio, quest'ultimo si può evitare se si ha la possibilità di costruire la Piramide, che ci risparmierebbe il fastidio di costruire un granaio in ogni città. Subito dopo dovremo costruire le indispensabili mura (triplicano la difesa di una città) e il Marketplace per incrementare l'economia. Le Barracks sono poco utili all'inizio quando si pensa all'espansione e alla crescita, preparatele solo se prevedete una guerra imminente: non dimenticate infatti che ogni tanto divengono obsolete e vanno ricostruite. Appena vedrete che le città divengono troppo grandi e iniziano a ribellarsi costruite le altre strutture che impediscono i disordini: Colossei e Cattedrali. In questo periodo di pace iniziale sarebbe anche bene iniziare a dare un indirizzo ben

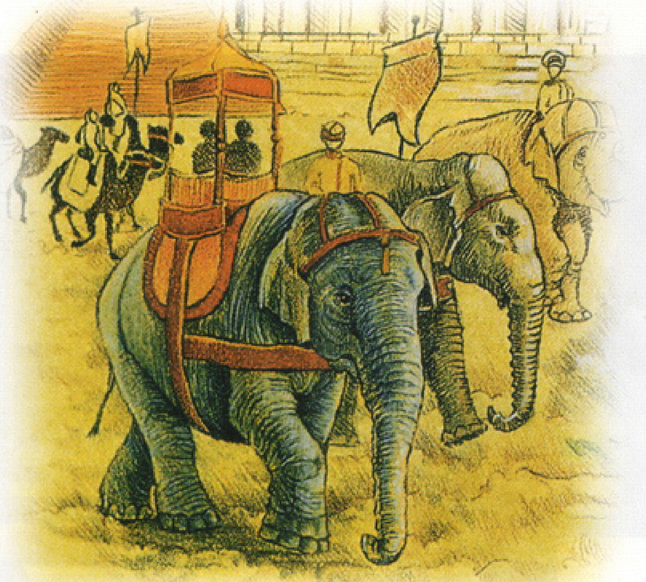
MI CHIAMO BOND... JAMES BOND...

Il diplomatico e la Spia sono, a dir poco, fondamentali. Servirebbe un articolo apposito per elencare tutte le possibilità offerte da uno sfruttamento oculato di queste unità. Un leader che punti tutte le proprie carte sull'aggressività potrà sfruttarle per mantenere il passo tecnologico degli avversari semplicemente rubando la loro tecnologia; un leader molto ricco le può utilizzare per "comperare" le città rivali senza perdere tempo in combattimenti. E la possibilità di ignorare le "zone di controllo"? Potrete assediare una città inserendo i diplomatici sulle caselle che le altre unità non possono raggiungere! Tra l'altro una volta che il diplomatico è su una casella, anche le altre unità possono raggiungerlo: un bel trucco per aggirare una fortificazione.

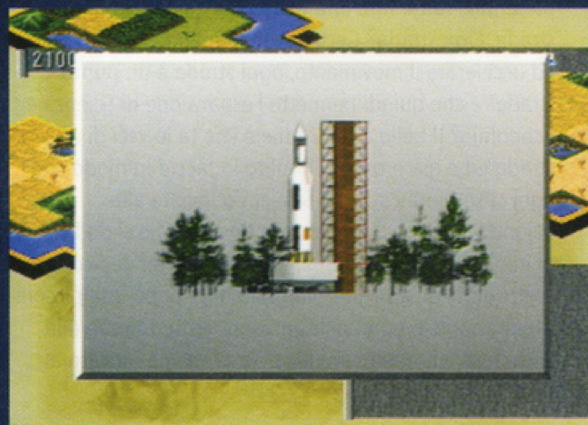
MAGGIORITARIO SECCO A DOPPIO TURNO CON LO SCORPORO DEL PROPORZIONALE...

Qual è la forma di governo migliore? In tempo di pace la Repubblica e, una volta scoperta, la Democrazia offrono vantaggi imperdibili che permettono la fioritura della nostra civiltà: una "freccetta" in più per ogni riquadro significa un'autentica esplosione economica e scientifica. È in questi momenti di pace che si devono porre le fondamenta per la guerra. Il rovescio della medaglia è che le unità consumano veramente tante risorse (uno scudo ciascuna e il Settler vuole due "spighe") e che non si possono allontanare dalla città altrimenti la popolazione si arrabbia (avete presenti i pacifisti no?). Non si può condurre una guerra sotto Repubblica e ancora meno sotto Democrazia. Per i momenti bellici Monarchia (all'inizio) e Comunismo possono andare bene ma il Fondamentalismo è perfetto: pare perfino eccessivo che ci siano tutti questi vantaggi. Non dovete preoccuparmi dello scontento popolare perché non c'è! Dieci unità sono supportate gratis, manca la corruzione, potete causare "incidenti nucleari" con minor danno d'immagine! È vero che la ricerca scientifica viene abbattuta, ma possiamo sopperire con le spie...
Ricordate anche che tutti i governi, a parte la Democrazia e il Fondamentalismo, subiscono la corruzione: tanto maggiore quanto più ci si allontana dalla capitale... Se non potete fare diversamente spostate la capitale più o meno al centro del vostro impero.

definito alle varie città. Ovviamente la presenza di risorse vicine influenzerà pesantemente la direzione in cui dovremo andare: fatto salvo che le costruzioni base sono sempre le stesse, non possiamo dimenticare che alcune strutture portano a una vera e propria moltiplicazione delle risorse raccolte! Quindi se abbiamo un'alta produzione di scudi (petrolio o carbone) sarebbe un peccato non costruire subito le Factory e le varie centrali elettriche in questo luogo, così come lasciarsi sfuggire la possibilità di raccogliere tanti soldi o tanta scienza da una città che ha molte "freccette". Mi raccomando: non dimenticate MAI la scienza... i soldi fanno comodo ma il gioco si vince cercando di non essere mai in ritardo scientifico rispetto agli altri. Se state giocando ai primi livelli di difficoltà potrete divertirvi a costruire tutte le strutture in tutte le città senza grossi problemi, ma ai livelli "seri" si otterrà molto di più sviluppando città con una direzione ben definita (produttiva, economica o scientifica) con tanto di specialisti al lavoro piuttosto che tentando di costruire insediamenti tutti uguali. Ricordate quindi: la priorità di una struttura dipende dal tipo di insediamento che state costruendo. Ovviamente, dovrete posizionare le risorse umane nella città in modo che sfruttino al meglio le risorse disponibili: ricordate che il computer ha un occhio di riguardo per il cibo e trascura un po' gli scudi, se lasciate che sia lui a disporre i vostri uomini non sarete in situazione ottimale. Molti giocatori (e anch'io se è per questo) amano l'idea di costruire una "Città della Scienza", non tanto perché è divertente quanto perché permette di massimizzare il progresso! In effetti le meraviglie di stampo scientifico, a differenza delle altre, funzionano solo sulla città che le contiene. Scegliete un luogo con molti fiumi e una o meglio due risorse che forniscano molte freccette (l'oro, le gemme, l'avorio, l'uva, la pelliccia o la spezia), costruite un tempio, un granaio e nel frattempo usate un Settler per irrigare la zona e costruire strade dappertutto. Portate poi delle Caravan a stabilire "trade route" con la vostra città. Appena potrete costruire le strutture e le meraviglie scientifiche fatelo, provando anche a convertire qualche cittadino al ruolo di scienziato senza far scoppiare disordini. Ricordate che tutto quello che riuscite a raccattare (anche un misero alambicco in più) verrà poi sottoposto ai vari moltiplicatori diventando importantissimo.
Un'indicazione: a parte le dovute eccezioni non esagerate con il surplus di cibo (che potete tenere sotto controllo nella pagina della città sotto la voce resources) se non avete le strutture adatte a contenere il malcontento. È assolutamente inutile avere una città che cresce rapidamente se poi devo convertire in intrattenitore ogni nuovo cittadino per non rischiare disordini civili. Fate piuttosto in modo che le vostre città crescano lentamente concentrando i lavoratori su freccette e scudi finché non sarete











sicuri di poter evitare i disordini. Lo so che è una cosa un po' noiosa, ma dovrete sempre sapere quanto malcontento stanno neutralizzando le vostre strutture e quindi sapere se potete permettervi un incremento di popolazione. Il menu "Happiness" nella schermata della città vi dà una mano in questo senso.

LA FONTE DELLA SAPIENZA

I vostri scienziati vi chiederanno regolarmente COSA devono scoprire. Da questo punto di vista sono molto poco lungimirante: guardo sempre agli effetti immediati. In realtà l'albero delle conoscenze è talmente ramificato che dovremo cercare di muoverci in tutte le direzioni contemporaneamente. Io di solito mi getto sugli avanzamenti sociali e culturali, per il semplice motivo che se si è avanti scientificamente, poi si riesce a prendere anche controllo del resto. Impossibile dare un indirizzo per i momenti più avanzati del gioco: se volete vincere dovrete scoprire tutto il più velocemente possibile. Come indirizzo generale gli immediati obiettivi sono sempre quelli che consentono di raggiungere bonus come la costruzione di una meraviglia importante o di nuove unità particolarmente forti: ve lo suggeriscono direttamente i vostri consiglieri, comunque non sempre vi danno il consiglio migliore.

RAPPORTI DI VICINATO

Il buon vicino è quello che se ne sta lontano... Occupate più territorio che potete e fate in modo che nessun altro possa colonizzare dove siete voi: altrimenti vi troverete il nemico in casa anche troppo presto. Un buon metodo è mettere un'unità difensiva, o magari una città, sugli istmi di terra, magari dopo averci costruito una bella fortezza. Ovviamente una posizione strategica così importante vi permetterà anche di controllare i confini durante la guerra: non sarete mai colti di sorpresa da un'invasione massiccia. Le coste si controllano peggio ma è pur vero che all'inizio del gioco le unità navali sono assolutamente inadeguate a permettere sbarchi in massa; quando ci saranno trasporti navali più sicuri e capienti, se avrete seguito le mie indicazioni, il vostro territorio sarà già completamente colonizzato. La mia tattica preferita è di andare d'accordo con tutti: cerco di stipulare trattati di pace, di scambiare conoscenze e informazioni. Una qualunque conoscenza acquisita in questo modo ci porta a risparmiare anni di studi scientifici, evitando ovviamente di ottenere una tecnologia che stiamo già studiando. All'inizio conviene restare in pace con tutti, lasciando le altre nazioni a combattere tra di loro, e preoccupandosi della ricerca scientifica e dell'economia. Anche in questo modo prima o poi i vostri avversari vi attaccheranno.. ed è per allora che dovrete essere pronti.

Avete notato che sto trascurando quasi completamente il predominio marino? Non è un caso, in *Civilization 2* il mare è un ostacolo naturale e una risorsa di cibo, non un teatro di battaglie: la vera potenza si costruisce sulla terraferma. In caso di bisogno un impero terrestre può diventare il dominatore dei mari in pochi turni: non è un caso che, quando il gioco volge al termine, i più importanti mezzi navali sono quelli che riescono a trasportare una grande abbondanza di truppe terrestri. Non sottovalutate le potenzialità offensive delle Battleship, ma non saranno loro a darvi la vittoria nel gioco.

THE SPECIALIST

Ci sono tre tipi di specialisti: l'intrattenitore, lo scienziato e l'uomo delle tasse (brrr...). L'intrattenitore è totalmente inutile ai fini produttivi: serve esclusivamente per fermare una rivolta senza troppi problemi. Se una città si ribella togliete un cittadino dal lavoro produttivo (basta selezionare un quadratino utilizzato nella mappa del menu "resources") facendo anche attenzione ad abbassare il tasso di crescita della città: in pratica eliminate un quadratino che sta producendo cibo, perché se la città aumenta di livello proprio adesso siamo punto e a capo. A questo punto, iniziate subito a costruire una struttura che abbassi il malcontento (Tempio, Colosseo o Cattedrale) e appena l'avrete terminata rimettete al lavoro il cittadino tornando ad un tasso di crescita normale. Purtroppo quando le città sono molto grandi gli intrattenitori divengono indispensabili per mantenere l'ordine ma finché potete fatene a meno. In guerra non ci sono questi problemi perché se siete furbi in quel momento siete fondamentalisti. Per lo scienziato e l'uomo delle tasse l'utilizzo è meno rigoroso. In generale se avete una città con molte strutture scientifiche uno o due scienziati ci starebbero proprio bene (ricordiamo che i punti scienza o economia aggiunti dagli specialisti vengono conteggiati PRIMA di tutti i moltiplicatori aggiunti dalle strutture, come si può notare dal menu "resources") così come una città che ha molte strutture economiche dovrà guardare con favore al taxman. Naturalmente dovrete avere abbastanza occhio per rendervi conto di quali sono gli insediamenti adatti: avere una bel deposito d'oro nelle vicinanze ci spingerà a costruire una città dove le strutture economiche o scientifiche vengono edificate appena disponibili, cercando di lasciare quel luogo fuori dalla produzione bellica. Dualmente una città altamente produttiva andrà lasciata il più possibile a disposizione delle Meraviglie.

CRESCETE E MOLTIPLICATEVI

Quello che voglio darvi qui è un piccolo trucco, che personalmente non amo molto, per accrescere enormemente il volume della vostra popolazione. Appena scoperta la "Repubblica" innalzate al massimo livello consentito il valore del Luxury nel menu apposito (Kingdom -Tax Rate). In questo istante alcune città entreranno in regime di "We love our Consul" (gli ometti felici sono più di quelli neutrali) aumentando di UN livello per ogni turno! Ovviamente dovrete essere ben riforniti di Templi, magari usando l'Oracolo che ne raddoppia l'efficacia, e di Colossei, perché l'incremento si arresta appena viene generato un cittadino scontento. Al livello 8 la crescita delle città si arresta se non c'è un acquedotto, così come serve il sistema fognario per superare il livello 12. Se ben impiegata questa tecnica vi consente di moltiplicare clamorosamente la vostra popolazione in pochi anni. Tra l'altro in questo modo si riesce a fare meno del granaio, altrimenti indispensabile, o della Piramide!

LA DIFESA DELLA PATRIA

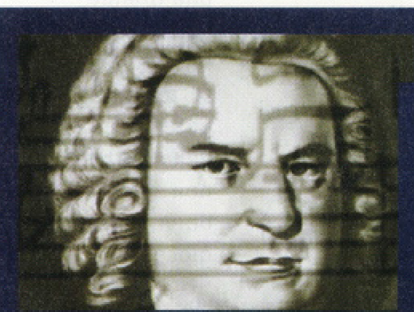
Quando il nostro impero comincia a essere corposo, dovremo iniziare a preoccuparci di difenderlo. All'inizio ogni città dovrà più o meno arrangiarsi da sola: non è possibile usare un esercito unico. Costruite le mura e fortificate due unità difensive in tutte le città (a volte i barbari saltano fuori nei luoghi più impensati); le città di confine oltre a queste dovranno avere anche un'unità di stampo più offensivo per poter rompere gli assedi. In questa fase iniziano a essere utili le Barracks, non tanto per la capacità di sfornare veterani (che comunque non guasta), quanto per la possibilità di ripristinare la salute delle nostre unità difensive al massimo dopo ogni turno. Una città protetta così potrà essere sconfitta solo da un grande dispiego di mezzi o da un "gap" tecnologico incolmabile nei confronti dell'attaccante (ecco perché costruisco il Leonardo's Workshop anche in tempo di pace: per avere difese cittadine sempre al meglio). Preoccupatevi intanto di collegare tra loro le vostre città con una rete viaria: in caso di attacco massiccio degli avversari potreste salvare l'insediamento minacciato inviando le unità offensive da quelli vicini. Quando sarete molto più avanti nel gioco potrete sviluppare la rete ferroviaria che riduce a zero il costo di movimento. Allora dovrete posizionare una fortezza in mezzo al vostro impero (o magari una città stessa) riempiendola di unità offensive e difensive che potranno difendere tutto il territorio istantaneamente andando in appoggio alle difese cittadine (da mantenere comunque). Bello eh? Certo! Fin quando non vi renderete conto che anche il nemico può approfittarne per colpirvi ovunque alle stesse condizioni. È quindi essenziale fare in modo che il nemico non abbia mai accesso alla nostra rete ferroviaria, o almeno dobbiamo bloccarlo appena la raggiunge. Se il vostro esercito difensivo è ben fornito (diciamo una decina di unità) non dovreste avere questi problemi. D'altra parte non c'è alternativa: le ferrovie sono troppo importanti per rinunciare ai loro vantaggi; serve una rete capillare perché, oltre al bonus di movimento, vengono incrementate anche le produzioni di scudi e di freccette. Comunque non potete permettervi di perdere una Città delle Meraviglie o della Scienza: difendetele con le unghie e con i denti.



L'ASSEDIO

Non è facile espugnare una città: l'unica tattica possibile è attaccarla in massa con unità molto potenti. C'è il rischio di dover coordinare 7 o 8 unità per prendere un insediamento con DUE difensori. L'assedio giusto deve essere condotto coprendo le unità offensive con altre che abbiano una potente forza difensiva: a esempio un Howitzer dovrà trovarsi nella stesa casella di un Riflemen fortificato, altrimenti il computer romperà l'assedio semplicemente attaccandoci dalla città. Non fate poi l'errore di sovrapporre due unità con basso punteggio difensivo nella stessa casella: un attacco ve le spazzerebbe entrambe con un colpo solo. Ricordate però che ogni terreno occupato da una nostra unità è inutilizzabile per la città. Posizionando i nostri attaccanti nei punti nevralgici potremmo mandare la città alla fame senza sparare un colpo. Se poi dovesse esplodere un disordine sarebbe il momento adatto per tentare l'attacco. Un impero









fornito di ferrovia ci renderebbe il lavoro pesantissimo. Più avanti nel gioco, quando si potranno usare le unità volanti, le difese di una città potranno essere annientate con i bombardieri, specialmente se gli avversari non avranno ancora scoperto il volo. Addirittura potremmo conquistare un città oltreoceano senza sbarcare: semplicemente ricorrendo al bombardamento e ai paracadutisti! In generale comunque non c'è una tattica precisa per l'attacco di una città. L'unica condizione *sine qua non* e di aver sviluppato una supremazia bellica (e quindi anche scientifica) in precedenza, perché le truppe difensive sono molto avvantaggiate in questo gioco e per sconfiggerle servono, come ho detto prima, mezzi e tecnologia. Perciò la tattica che è necessario seguire nello sviluppo della civiltà è quello di mantenere lo Scienze Rate altissimo, il Tax Rate appena sopra la soglia di guadagno e il Luxury Rate il più basso possibile. In tutte le città dovrete costruire librerie, Università e specialisti scienziati; dovrete inoltre cercare di avere a tutti i costi le Meraviglie scientifiche. Inutile che vi dica che vi servono anche molte strade e ferrovie per avere freccette da convertire in scienza. A questo punto cercate la pace e pensate al progresso scientifico. Ben presto gli avversari non avranno più tecnologie da scambiare con voi; se potete evitate di farvi rubare le vostre. Quando sarete pronti potrete costruire delle armi che gli altri possono solo sognarsi (per sapere a che punto sono gli altri vi servirà qualche spia). Ora potrete iniziare a produrre unità rimettendo al lavoro gli scienziati e massimizzando il numero di scudi: se avrete scelto bene il momento sarà una cavalcata trionfale! Una stupenda alternativa (l'adoro) è quella di preparare un battaglione di spie o diplomatici e di pensare ad arricchirsi molto. Purtroppo avrete comunque bisogno delle strutture o delle meraviglie "popolari", e magari dovrete anche alzare di qualche punto il Luxury Rate (il tutto a scapito dello Science Rate), ma rimedieremo anche a questo. Bisognerebbe costruire le banche e lo Stocker Exchange in tutte le città; inoltre dovremo provvedere a costruire molte strade (non so se avete notato ma sono fondamentali con tutte le tattiche). Io cerco sempre di imporre anche un uomo delle tasse nella maggior parte delle città, ma talvolta è impossibile. Se abbiamo già scoperto Capitalization usiamola per accumulare altro denaro. Con questa tattica è poi molto utile la meraviglia di Adam Smith perché permette un notevole risparmio. Perché questa comportamento da Paperon de' Paperoni? Ma naturalmente perché così potrò "comperare" le città tramite le spie. È vero che questa tecnica non funziona contro le Democrazie, ma il computer non resta democratico a lungo. Ricordate che le città piccole e lontane dalla capitale costano meno. Se poi avremo avuto l'accortezza di attaccare in massa la capitale avversaria (magari sfruttando truppe costruite nella città dello Shakespeare Theatre: in quel modo posso attaccare senza malcontento anche in Democrazia) e di catturarla, allora dovremo spendere molto meno per acquisire gli altri insediamenti. Inutile che vi faccia poi notare che, per quanto sia gradito anche uno sviluppo pesante della scienza, puntare all'accumulo di ricchezze limita necessariamente lo sviluppo scientifico. Bene: usate le spie e le vostre ricchezze per rubare quante più informazioni possibili. Non potete permettervi di restare troppo indietro. Molto meno efficaci sono invece le tattiche "miste" che puntano a sviluppare tutto insieme. Si rischia di rimanere allo stesso livello del computer e di rendere molto dubbia una guerra di conquista.

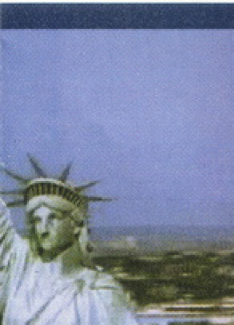


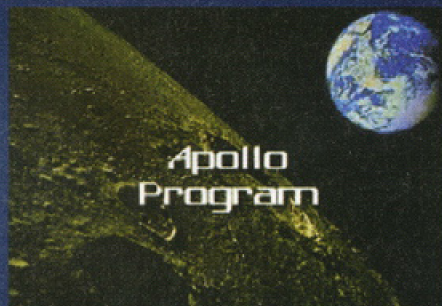


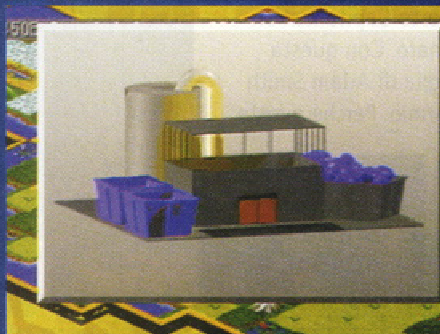
I FIGLI DELLA NAZIONE

Quali unità sono più utili? C'è ben poco da dire! In tutte le epoche ci sono sostanzialmente unità esclusivamente offensive, unità prevalentemente difensive a basso costo, unità con un punteggio equilibrato e, normalmente, abbastanza mobili. Queste ultime di solito sono valide durante le fasi esplorative e, grazie alla loro velocità, sono adatte per un veloce supporto sia difensivo sia offensivo: per espugnare un città servono comunque i mezzi specializzati; per la difesa andrebbero bene ma di solito ci sono unità meno costose con lo stesso punteggio. Rimpiazzate sempre le unità obsolete: consumano risorse e non servono a niente. Alcuni mezzi veramente interessanti per le loro particolarità sono le Spie, i Paracadutisti, come abbiamo già visto, e gli Elicotteri. Questi sfruttano il vantaggio di poter volare, sono validi attaccanti e non hanno la pesante limitazione degli altri mezzi aerei di dover rientrare a una base ogni due turni. Come mezzi di assedio per le

"Il buon vicino è quello che se ne sta lontano... Occupate più territorio che potete e fate in modo che nessun altro possa colonizzare dove siete voi: altrimenti vi troverete il nemico in casa anche troppo presto."









città costiere si possono usare anche le unità navali più potenti, così come le portaerei con il loro carico di bombardieri, ma comunque servono mezzi di trasporto in grado di sbarcare truppe di terra per occupare una città... e quindi ancora una volta la necessità di potenti unità terrestri si conferma. Evitate di usare i missili Cruise che costano un visibilio e sono monouso.

LA CORSA ALLO SPAZIO

Anche su questo, stranamente, non c'è molto da dire: se siete in vantaggio tecnologico e non pensate di farcela a conquistare il mondo in tempo buttatevi su questa. Costruite l'Apollo Program e iniziate a produrre componenti. Per il resto il tempo di viaggio e la probabilità di successo ve le comunica la Play direttamente. Se tecnologicamente siete alla pari con un'altra civiltà che sta costruendo l'Apollo lasciate perdere (tanto i vantaggi spettano a tutti) e buttatevi sulla costruzione delle strutture produttive che vi mancano: dovrete essere in grado di sfornare componenti spaziali con un alto ritmo entro poco tempo. Pensate a lanciare un modulo veloce (molti motori e carburante), se non ce la fate produttivamente iniziate a congedare le Unità all'interno della città, recuperando il 50% del loro valore in scudi.



IL PAESE DELLE MERAVIGLIE

L'uso delle Meraviglie ci permette di ottenere importanti benefici. Alcune meraviglie sono indispensabili, altre sono totalmente inutili, altre ancora conviene averle per toglierle di mano agli avversari! Con le Meraviglie si corre un grossissimo rischio: molte di loro divengono obsolete con il tempo; dovete essere pronti ad ammortizzare l'assenza dei loro influssi benefici. Cosa ancora più grave sarebbe perdere la città a vantaggio di una civiltà rivale, in quel caso gli effetti della Meraviglia passerebbero in mano agli altri. A questo si rimedia facilmente: se avete colonizzato un ampio territorio, una buona parte delle vostre città è lontana dal confine. Bene: usate queste per costruire le meraviglie! Volete una tattica interessantissima? Scegliete una città molto produttiva interna al vostro territorio ed iniziate a costruire lì le meraviglie che interessano tutto l'impero. Prima di tutto difendetela bene con le mura e tre o quattro unità difensive. Puntate l'attenzione su altre tre o quattro città vicine e mettetele a costruire Caravan da inviare nella città delle meraviglie. Una volta giunte qui vi verrà chiesto se la Caravan stessa deve essere smantellata per accelerare la costruzione. Ovviamente accetterete... Potrete così sfruttare le capacità di molte città per puntare alla realizzazione di queste opere... e d'altra parte rende l'idea dello sforzo produttivo necessario a un impero per queste costruzioni.
Appena ne avrete la possibilità sarebbe bene costruire la **King Richard's Crusade**: permette di produrre uno scudo in più in ogni quadrato della città in cui è costruita. Ai livelli inferiori non serve a molto, ma a quelli superiori permette di accelerare la produzione delle meraviglie, purtroppo diviene obsoleta abbastanza presto... La tecnica vista sopra andrà usata anche in un'altra occasione: alcune meraviglie "scientifiche" hanno effetto solo nella città di costruzione. Sono **Colossus**, **Copernicus' Observatory** e **Isaac Newton's College**. Vanno perciò costruite in città di tipo scientifico. Il problema è che una città di questo tipo deve avere molte "freccette" e relativamente pochi "scudi": non sarebbe perciò in grado di costruire velocemente queste opere impegnative che, d'altra parte, sono totalmente inutili se costruite altrove.
La conseguenza è che dovrete usare pesantemente la tecnica delle Caravan per avere speranza di edificare queste strutture.
A fine gioco avrete invece il **SETI Program**, utile ma non indispensabile, ma quello potrà essere costruito anche nelle normali "Città delle Meraviglie".



CONCLUDENDO

Abbiamo già finito? Purtroppo dovrete imparare da soli a valutare le peculiarità e la possibilità di sfruttamento del territorio.
Fatto questo tutto il gioco si svilupperà di conseguenza.
Buon divertimento.

PSW Alessandro Billeri

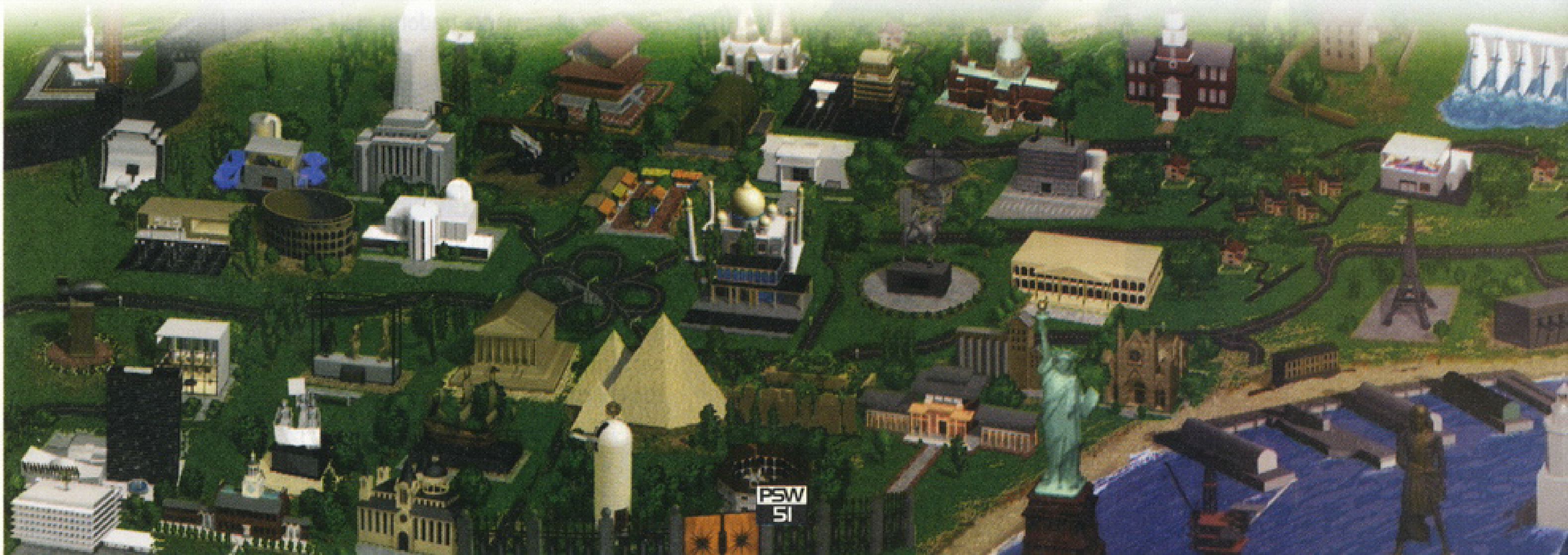
MERAVIGLIA DELLE MERAVIGLIE

Facciamo un rapido esame delle Meraviglie: alcune di esse permettono di "accontentare" la popolazione e, ai più alti livelli di gioco, sono da costruire senza discussioni: l'**Oracolo** (anche se diviene obsoleto troppo presto), i **Giardini Pensili**, la **Cappella di Michelangelo**, la **Cattedrale di Bach**, la **Cura per il Cancro**. Il Teatro di Shakespeare non serve a molto perché ha influenza solo nel luogo in cui è costruito; ha il grosso pregio di pacificare istantaneamente e per sempre una città molto grande: si potrebbe usare per avere la massima efficienza produttiva in quel singolo insediamento e produrre lì moltissime unità militari che non provocheranno malcontento nemmeno in Democrazia. Ma se vi trovate a combattere sotto il fondamentalismo questa cosa conta relativamente. La **Piramide** sarebbe molto utile, ma con la scappatoia vista prima si riesce a far crescere la città senza l'uso dei granai, potete anche lasciar perdere ma io la costruisco sempre. La **Grande Muraglia** lasciatela perdere davvero: quando diventerà obsoleta vi troverete senza mura in tutte le città. La **Grande Libreria** è utilissima se puntate ad una tattica poco scientifica; non darà invece grossi vantaggi se, come faccio sempre io, dedicherete molta attenzione alla scienza: è necessario che una tecnologia sia già posseduta da altre due civiltà e non mi capita mai di essere il terzo. D'altra parte è improponibile lasciare tutte queste conoscenze gratuite agli avversari... ecco perché io la costruisco sempre. Il **Leonardo's Workshop** costruitelo sempre: può sembrare poco utile a priori, ma permette di avere l'esercito automaticamente al passo con la tecnologia a costo zero. Anche nei periodi di pace permette di avere sempre le migliori unità difensive. Alcune meraviglie sono espressamente indirizzate al dominio dei mari: non sono molto utili in realtà. Come ho detto altrove l'impero deve crescere sulla terraferma! E così potete anche fare a meno di **Great Lighthouse** e di **Magellan's Expedition**. Della **King Richard's** abbiamo ampiamente parlato nel corpo principale dell'articolo, non è indispensabile ma, al di là della costruzione delle altre meraviglie, può trasformare una città in una fabbrica di unità belliche. Il problema è che si rischia di non averla più quando cominceremo la guerra seria. Abbiamo già visto anche come costruire **Colossus**, **Copernicus' Observatory** e **Isaac Newton's College**. Cercate di farlo, tanto più che non vi andranno in sovrapposizione con le altre Wonder che saranno costruite nelle città appositamente predisposte. Per risparmiare qualche soldo sarebbe utile l'**Adam Smith's Trading Company**, permette di non pagare il mantenimento di tutte le strutture che costano una moneta; sarebbe bello riuscire a costruirlo appena si presenta l'occasione, ma io in quel momento mi trovo sempre tra le mani la possibilità di costruire una meraviglia più importante e, spesso, lascio perdere. Molti esaltano l'uso del **Women's Suffrage** (una centrale di Polizia in ogni città) ma è utile solo se volete condurre guerre sotto la Democrazia... e io non lo faccio mai. Le **Nazioni Unite** sono invece utilissime perché potrete decidere VOI se entrare in guerra o meno: è indispensabile per impedire agli avversari di attaccarvi, fate in modo di costruirla voi o iniziate a mordervi le mani. L'**Hoover Dam** è, tanto per cambiare, importantissima: vale una centrale Idroelettrica in ogni città (anche in quelle che, lontane da fiumi e mare, non potrebbero costruirle) e costa meno di tre di queste. Aspettatevi un grosso incremento produttivo senza inquinamento.

Tra le meraviglie assolutamente inutili porrei **Darwin's Voyage**, **Sun Tzu's War Academy**, **Marco Polo's Embassy**, **Statue of Liberty** e **Eiffel Tower**.

E il **Manhattan Project**? Evitatelo come la peste! Permette anche agli avversari di costruire le armi nucleari: dopo un esplosione atomica la città è semidistrutta e il terreno nei dintorni è inutilizzabile! Che ve ne fate di una conquista in queste condizioni? Che ne dite piuttosto di colonizzare lo spazio? Serve l'**Apollo Program**; purtroppo una volta costruito permetterete a tutti di costruire componenti spaziali. In pratica: o siete sicuri di avere una supremazia scientifica e produttiva tale da vincere la gara spaziale senza problemi o vi sarete fregati con le vostre mani.

> ***"L'uso delle Meraviglie ci permette di ottenere importanti benefici. Alcune meraviglie sono indispensabili, altre sono totalmente inutili, altre ancora conviene averle per toglierle di mano agli avversari!"***



Prodotto da
Activision
Sviluppato da
Tama Software
Distribuito in italia da
Halifax
Prezzo
L. 104.500
Sito internet
www.activision.com

GUARDIAN'S CRUSADE



Se non vi spaventa l'idea di andarvene in giro in un mondo popolato da mostri piuttosto strani e dai colori inquietanti, Se non vi sentite a disagio salvando il mondo dentro un'armatura che lascia intravedere la vostra calzamaglia rossa... Bè, forse la Tamsoft ha quello che fa per voi

Innanzitutto, le ovvie raccomandazioni del caso: come in tutti i gdr, anche in *Guardian's Crusade* l'esplorazione e i famigerati combattimenti casuali (non tanto casuali, in questo caso), svolgeranno un ruolo primario nella risoluzione dell'avventura. Per dirla chiaramente, se non esplorate mai i villaggi e i dungeon non troverete nessuno dei Living Toys, e se non combatterete mai durante i viaggi non accumulerete abbastanza esperienza per affrontare i boss e gli scontri obbligatori. Lo so, è tutto piuttosto ovvio, ma mi pareva brutto iniziare la soluzione senza neppure uno straccio di introduzione ^__^.

Nota: Il gioco che ho utilizzato per la soluzione è in versione USA, mentre voi dovreste trovare *Guardian's Crusade* interamente tradotto nella nostra beneamata lingua italica: tutto ciò è molto bello, ma vuole anche dire che i nomi delle armi, dei Living Toys e dei luoghi che vi darò potrebbero non essere stati riportati letteralmente dai traduttori.

WALKTROUGH

Non appena Nehani vi avrà svegliato e avrete scelto un nome per il vostro alter ego, uscite di casa e cercate la grossa abitazione con il tetto di tegole rosse. Entrateci e parlate con il sindaco che, preoccupato per la carestia nei raccolti, vi consegnerà una lettera da recapitare al suo collega nel villaggio di Santa Clara.

Uscite da Orgo attraversando il ponticello, e seguite il



sentiero sino alla vostra destinazione. La casa del sindaco è nell'angolo Nord Ovest, su di una piccola collina: l'uomo (insomma, uomo...) leggerà la lettera, e poi vi rimanderà a casa senza particolari problemi. Mentre state ritornando verso il vostro villaggio natale, incontrerete lo strano essere rosa che si intravede nell'introduzione del gioco ma, non appena tenterete di avvicinarlo per parlargli, uno spirito avvolto da un cono di luce apparirà alle sue spalle, e vi chiederà di riportare il cucciolo da sua madre, alla God's Tower.
Entrate nel villaggio e andate a riferire il tutto al sindaco: il nanerottolo, tuttavia, non crederà alla vostra visione e vi intimerà di portare il mostriciattolo nella poco rassicurante Cave of Fear, tenebroso antro a Nord Est di Santa Clara.
A questo punto, Nehani vi consiglierà di andare a riposare e di riprendere il viaggio l'indomani mattina. Appena svegli, andate quindi alla caverna e abbandonate il cucciolo, quindi tornate a casa (oppure alla locanda di Santa Clara), e fatevi un altro riposino: mentre dormite, rivedrete in sogno lo spirito che avete incontrato durante il giorno precedente e, non appena svegli, deciderete di recarvi nella Cave of Fear per tentare di ritrovare l'essere rosa.
Proseguite lungo le caverne (il percorso è praticamente obbligato, quindi è difficile che vi perdiate: esplorate comunque tutte le sale sotterranee alla ricerca di eventuali scrigni e oggetti) fino a quando non incontrate tre tizi verdi che sorvegliano un corridoio: quando chiederete loro informazioni sul mostro rosa, i tre decideranno di conduvi dall'anziano di Kell, la loro città.
L'anziano accetterà di rivelarvi ciò che sa, ma solo se in cambio voi uccidete un mostro che sta facendo razzia delle provviste nei magazzini e che minaccia i cittadini. Uscite dalla residenza e andate verso il magazzino oltre le tende per trovare il vostro nemico, quindi entrate e uccidetelo: ora potrete tornare dall'anziano, che vi ringrazierà e vi svelerà il corridoio segreto da cui è passato Baby. Oltre a ciò, vi verrà consegnato Mr O'Neal, il primo dei Living Toys che utilizzarete durante il vostro viaggio (a questo punto, tornando nel magazzino dove avete ucciso il mostro fungo troverete un altro oggetto). Proseguite lungo il tunnel segreto sino a raggiungere un enorme nido: prima di andare a controllare Baby, andate nella sala dietro di lui e prendete l'oggetto dentro allo scrigno, quindi tornate indietro e affronterete il primo mostro veramente pericoloso del gioco, un enorme volatile con sei ali. Non ci sono particolari strategie da seguire (del resto il sistema di combattimento non si può definire granché strategico), cercate solo di arrivare allo scontro con un paio di oggetti per recuperare punti ferita e con un livello d'esperienza attorno al dodicesimo.
Una volta che avrete sconfitto il mostrone, riceverete una pietra (che rivelerà la propria importanza solo più avanti nell'avventura) e un nuovo Living Toy: proprio mentre state "parlando" con Baby, tuttavia, il bestione si sveglierà e la vostra unica speranza di salvezza sarà di fuggire sino all'orlo di un burrone (prenderlo a spadate in faccia di nuovo pareva brutto?). A questo punto sarete apparentemente bloccati, ma ecco che con un colpo di genio vi aggrapperete a Nehani sperando che la fatina regga il peso di voi e di Baby e vi conduca in salvo. Immaginerete da soli il risultato di tale sconsiderata azione, suppongo...
Per vostra fortuna, cadrete in un fiume e verrete recuperati da Bonik, una specie di nano da circo che si guadagna da vivere come mercante: il simpatico (?) ometto vi porterà alla Coastal Inn, dove potrete essere curati dalle vostre ferite.
Una volta svegli, parlate un po' con i due vecchi bacucchi che gestiscono il locale, ma verrete ben presto









Living Toys

In Guardian's Crusade, i Living Toys assolvono il ruolo delle normali magie d'attacco e di difesa, anche se alcuni esulano leggermente da questa definizione: eccovi la lista completa, con i luoghi in cui li troverete (sono messi in ordine "temporale", quindi non potrete trovare, per esempio Sermone prima della parte finale del gioco)

Mr. O'Neal: Dopo aver sconfitto Mushamre
Cupid: A Kell, se avete l'oggetto giusto
Dark Postle: Come sopra
Jupiter: Idem
Nurse: Stessa roba
Viper: Sempre a Kell
Pyro: Uguale preciso agli altri
Da Bomb: Nel magazzino in cui combattete con Mushmare
Phoenix: Nelle caverne di Kell
Walkbomb: Sempre nelle caverne di Kell
Timeout: Dopo aver sconfitto il mostro nelle caverne
Mapster: Alla Coastal Inn
Kimoni: Isten
Contributor: Casa di Richten
Baron: Casa del governatore di Zed Harbor
Heal Bat: Libreria della chiesa di Artema a Zed Harbor
Vampire: Al secondo piano della chiesa
Minicar: Dietro al porto di Zed Harbor
Miner: Miniera a Carmarthen
Psychodoc: Templio di Kuldo
Foreman: Templio di Kuldo
Clericy: Templio di Kuldo
Freud: Templio di Kuldo
Angel: Templio di Kuldo
Ditchmobile: Jungo
Ringster: Jungo
Mi Armour: Jungo
Terroroid: Scrigno sulla Zephir
Mudsy: Kerple
Pippanic: Templio del serpente
Hobo Joe: Templio del serpente
Samurai: Capanna a Kerple
Insectorfly: Den Heldar
Downer: North Tower
Tough Wall: North Tower
Vegas: North Tower
Mossman: Sotterranei della North Tower
Windmeister: Sindaco



Bonik è stato liberato e ha lasciato la città per andare a Zed Harbor. Uscite dalla locanda e andate nella casa di Ritcher, esplorandola per ottenere un nuovo

interrotti da quello psicopatico urlante di Bonik, dopodiché verrete lasciati soli. Invece di andare a dormire, recatevi nella stanza del mercante, che vi regalerà un po' di oggetti utili e poi se ne andrà a letto.
Andate di sotto e parlate con i locandieri, che vi daranno Mapster, un Living Toy che potrete utilizzare anche mentre non state combattendo, e che ha l'importante funzione di mappa.
Dopo aver dato un nome a Baby (che da questo punto in poi diverrà un personaggio utilizzabile a tutti gli effetti), uscite dalla Coastal Inn e dirigetevi verso la cittadina di Isten (dovrete prima viaggiare verso Nord Est fino al ponte, e poi verso Sud Est fino al villaggio). Ben presto vi imbatterete in Bonik, che a quanto pare ha qualche problema con un suo cliente, che afferma di essersi ferito per colpa di un'arma vendutagli dal mercante. Com'è come non è, Bonik si farà imprigionare come un fesso e Richten vi obbligherà a combattere al suo posto nel duello che decreterà il nuovo sindaco di Isten.
Esplorando la città, scoprirete che anche l'altro contendente ha un sostituto, e che il vincitore riceverà "in premio", anche la figlia dell'attuale capovillaggio (inoltre incontrerete i vostri avversari Dark Beat e Ibkee, un cavalcadraghi e un drago giallo assolutamente demenziale).
Quando avrete passeggiato abbastanza, andate alla stanza prenotata per voi nella taverna e fatevi una bella dormita: la mattina dopo, non appena scenderete di sotto, incontrerete Richten che vi condurrà nella piazza principale per lo scontro. Purtroppo (o per fortuna, visto che il vostro "patrono" non è esattamente l'uomo più simpatico del mondo), verrete battuti in maniera piuttosto clamorosa e verrete trasportati alla locanda in stato di incoscienza...
Quando vi sarete ripresi dalle ferite, Nehani vi dirà che





living Toy: quando deciderete di uscire da Isten verrete fermati da Marco, che vi ringrazierà e vi darà un po' di denaro, oltre alle indicazioni necessarie per raggiungere Zed Harbor.
Arrivati nella città portuale, recatevi alla Ticket Agency (vicino al cannone), e scoprirete che Bonik si è accaparrato l'ultimo biglietto disponibile: andate ora nel Café e ascoltate le parole dei due tizi in mezzo alla stanza per scoprire che il governatore della città sarebbe disposto a offrire letteralmente qualsiasi cosa in cambio di una gemma custodita da un mostro in un misterioso templio. Uscite (provate a suonare il piano, e vi dimostrerete talmente scarsi che la gente comincerà a tirarvi dietro degli oggetti. Decisamente deleterio per il vostro amor proprio, ma è un modo come un altro per riempire un po' lo zaino) e cercate una casa alla quale si accede passando sotto un arco (è di fronte all'entrata dalla quale siete arrivati): entrateci e aprite la porta direttamente davanti a voi per parlare con il governatore, che si dimostrerà più che felice di darvi due biglietti in cambio della gemma che desidera (se esplorate la casa troverete, al piano superiore, uno scrigno che inizialmente sembra impossibile da aprire. Dovrete infatti provare per ben quattro volte prima di riuscire a ottenere l'oggetto che contiene). Tornate verso il porto per fare la conoscenza di tre strani figuri, quindi uscite dalla città e tornate sino al bivio che avete incontrato mentre arrivavate, dirigendovi poi verso il deserto. Andate sino al margine Sud del deserto e entrate nella grotta: scoprirete un uomo (Rogo), che evidentemente vi scambia per qualcun'altro (se avete esplorato bene Zed Harbor avrete incontrato il tizio a cui si riferisce Rogo, mentre girava in stato comatoso chiedendosi che cosa gli fosse stato ordinato di comprare). Comunque sia, vi verrà consegnata una tavoletta di pietra da consegnare a un certo Galik, la cui casa si trova sulla collina dietro il villaggio di



Carmarthen. Proseguite lungo il tunnel (non potrete tornare indietro una volta varcata la soglia, quindi se dovete fare qualcosa di importante fatelo prima: una delle cose importanti, per esempio è esplorare la casa nel tunnel e parlare con il mercante, che incontrerete così successivamente come comodo "punto di salvataggio") e andate verso il villaggio, a sud est.

Apparentemente, l'uomo che siete venuti a cercare non è in casa: esplorate il villaggio e le miniere ed equipaggiatevi, quindi dirigetevi verso le paludi: al vostro ritorno dal templio, potrete dare la tavoletta a Galik.

Le paludi, come tutti i luoghi organizzati a bivi (o i dungeon) di *Guardian's Crusade*, sembrano inizialmente complicate, ma dopo un po' si scopre che la strada in realtà è obbligata ed è impossibile perdersi. Unica piccola raccomandazione, prima di dirigervi verso il templio, è quella di equipaggiarvi con alcuni oggetti che prevengano i danni dovuti agli avvelenamenti, visto che è quasi sicuro che incontrerete dei mostri che avranno la suddetta abilità.

Arrivati al templio cercate il mercante che avete incontrato nel tunnel di Rogo e parlateci per riposarvi e salvare la situazione, quindi addentratevi nei meandri del misterioso edificio: il percorso, al solito, non dovrebbe darvi molti problemi mentre più pericolosi si riveleranno i mostri. Da parte mia, vi consiglio di tentare di evitare la maggior parte dei combattimenti: è vero che in questo modo prenderete meno punti esperienza, ma è anche vero che i punti esperienza vi serviranno a poco, da morti.

Dopo tutta la faticaccia fatta sin qua, arriverete alla sala principale del Templio dove il mostrone (un leone alato piuttosto grandicello), sta affrontando il cavaliere il sacerdote e lo stregone che avete incontrato a Zed Harbor. I tre riusciranno a sconfiggere l'orrida bestia e si prenderanno la gemma, andandosene via e lasciandovi lì come dei fessi. Ispezionate il corpo del leone che, a quanto pare, ancora non è pronto per essere seppellito: rimediate all'increscioso equivoco rempiendolo di sberloni, prendete il White Shield che portava con sé e tornate a Carmarthen.

Andate alla casa di Galik e consegnategli finalmente la tavoletta di pietra che vi ha dato Rogo: riceverete in cambio alcune informazioni sui Warp Gates (ne avete trovati un paio nel gioco, come per esempio nel tunnel dietro la camera dell'anziano di Kell) e una chiave necessaria per utilizzarli.

Tornate a Zed Harbor passando per il deserto, e andate nuovamente nella casa del governatore, dove troverete i tre avventurieri impegnati a parlare di profondissime questioni (la solita solfa sull'oscurità che calerà sul mondo e sulla salvezza del genere umano. Nulla di nuovo sotto il sole, insomma ^__^). Dal momento che non avete con voi la gemma, è inutile sperare di ottenere i biglietti dal governatore ma, imprevedibilmente, la pietra che avete trovato a Kell interessa al cavaliere, che la scambierà con i biglietti di cui avete bisogno.

Recatevi quindi al porto e salite sulla nave: andate sottocoperta e verrete automaticamente trasportati nella vostra cabina, dove potrete riposare un po' e salvare. Una volta svegli, esplorate la Zephir e parlate con tutti quelli che incontrate (nella cabina accanto alla vostra ci sono Dark Beat e Ibkee, i due tizi che vi hanno battuto nel duello di Isten). Dopo aver parlato con tutti quanti, andate nella vostra cabina a farvi un pisolino: ci penserà Nehani a svegliarvi una volta arrivati nell isola di Jungo (notate che solo parlando con tutti i passeggeri della nave potrete proseguire). Esplorate bene il villaggio e parlate con tutti per rimpinguare decisamente la vostra collezione di Living Toys, poi uscite nella foresta e dirigetevi verso il faro, per recuperare il living toys in cima alle scale.

Tornate al molo, e salite sulla nave (se il marinaio vi dice che non sono ancora pronti per salpare significa che avete



di Den Heldar, dopo averlo liberato
Whyme: Coastal Inn
Marilyn: Carmen, Isten
Stare: Trisken
Dr Snooze: Trisken, dopo i combattimenti
Tarantula: Trisken
Sacribat: Trisken
Sumode: Tomba a Garam
Hornet: Denvrado
Gabriel: Chiesa di Aruvin, dopo essere tornati dalla God's Tower
Dark Cross: God's Tower
Holy Cross: God's Tower
Verseus: Picard
Generosity: Re di Trisken, dopo aver sconfitto i gargoyle
Cheergirl: Governatore di Zed Harbor, dopo aver liberato la città dai mostri
Assassin: Castle Ryan
Dr. Gas: Castle Ryan
Classique: Castle Ryan
Freakz: Castle Ryan
Confuso: Castle Ryan
Earshot: Denime plains
Resetter: Denime plains
Mermaid: Penguii
Frooze: Penguii
Draken: North Temple
Frostall: North Temple
Avalanche: Rogo
Voodoodoll: Minatore a Carmarthen
Sermone: Detective di Den Heldar
Championo: Chiesa di Artema
Ninja: Dungeon accanto a Trisken
D'artagnan: Dopo aver sconfitto il drago nel dungeon
Legend: Isola di Zeppetto, se avete tutti i Living Toy
Peacemaker: Orgo

Personaggi

Knights: Questo bel tipo è il personaggio che vi troverete a interpretare durante tutta l'avventura, e obbiettivamente la Tamsoft poteva inventarsi qualcosa di meglio per rappresentare l'alter ego del giocatore. Vestito come il proverbiale fesso del villaggio, il nostro eroe sfoggia anche un espressione degna della miglior competizione di Beota dell'anno.

Baby: Di male in peggio, secondo i programmatori questo esserino rosa pastello dovrebbe essere un temibile drago. Più volte scambiato per un ippopotamo dalle persone che incontrerete durante il gioco, Baby non se la cava neppure troppo male in combattimento, sempre che lo facciate crescere in maniera adeguata (niente veleno da mangiare o sberloni durante le battaglie, per esempio ^__^).

Darkbeat & Ibkee: La prima volta che incontrerete questi due tizi, prenderete una caterva di botte mica male, ma col passare del tempo ve li farete amici, complice il fatto che in definitiva il vostro nemico è lo stesso. Darkbeat crede di essere il Prescelto, ma purtroppo per lui avrà un'amara sorpresa.

Zeppetto: Primo esempio della genialità del tizio che ha creato i nomi, Zeppetto è il creatore di tutti i Living Toys che userete durante il gioco: la sua casa si trova su un isola a Nord Ovest di Den Heldar, e potete andare da lui per apprendere maggiori dettagli sulle sue creazioni, oppure -ma solo se avete già tutti i Living Toys del gioco- per ricevere Legend, il più potente dei suoi giocattoloni magici.

Karmine: Parlando di nomi, anche qui siamo messi piuttosto benino. Karmine è il supercattivone di Guardian's Crusade, almeno fino a quando non appare il mostrone Xizan: lo dovrete affrontare un paio di volte, ma non credo che avrete troppi problemi a fargli tanto tanto male.

I Tre Fessi: Il terzetto cavaliere-mago-sacerdote lo incontrerete per la prima volta a Zed Harbor, e già li imparerete a odiarli: alla fin fine sono dei personaggini abbastanza inutili, ma fanno un sacco di scena (soprattutto alla God's Tower, quando... bè, leggetevi la soluzione per sapere che succede alla God's Tower)

Aruvin: Troverete questo vecchio saggio (=babbeo) verso la fine dell'avventura, mentre levita a un metro dal pavimento e ronfa come un ghiro. A me personalmente piacerebbe spalmarlo per terra con un carroarmato mentre fa gli addominali davanti a un programma di fitness in TV, ma mica si può avere tutto dalla vita.

dimenticato di parlare con Darkbeat o con Bonik, oppure che non avete recuperato i Living Toys sul faro o nella casa della coppia che vi chiede di dare un nome a loro figlio).
Una volta sulla nave, esplorate le cabine e prendete il Living Toys dallo scrigno sul ponte poi, quando Baby comincerà a dare segni di mal di mare, salite nuovamente sopracoperta e assistete a una sequenza animata, alla fine della quale cadrete in acqua.
Una volta che vi sarete ripresi, vi ritroverete su una spiaggia, da soli: dirigetevi verso il centro dell'isola e troverete un villaggio di nativi, che hanno intenzione di sacrificare Baby per placare l'ira del mostro locale.
Ovviamente, se volete che il vostro amico venga liberato, sarà meglio che vi rechiate al templio all'estremità nord del villaggio (solo dopo averlo esplorato, il villaggio) e uccidiate il mostrillo suddetto, che si rivelerà essere una pianta troppo cresciuta non eccessivamente dura da mandare giù.
Una volta abbatuta la piantona, tornate al villaggio e recuperate Baby, poi parlate con il capo villaggio per ottenere un flauto con cui chiamare un insetto d'acqua e perlustrate un po' le capanne (in una delle abitazioni, che precedentemente era bloccata da due nativi, troverete il living toy "Samurai").
Quando avrete esplorato abbastanza, andate alla spiaggia più vicina e usate il flauto per lasciare l'isola.
Procedete verso il continente a nord dell'isola e sbarcate sulla spiaggia più a sud, quindi procedete verso Den Heldar, la città a nord Est rispetto alla vostra attuale posizione: una volta lì, entrate nelle varie case attorno alla piazza e parlate con tutti quelli che incontrate (in particolare con la figlia del sindaco): verrete così a scoprire che alcuni abitanti della città sono stati catturati da mostri non meglio identificabili e vengono tenuti prigionieri in una torre a Nord di Den Heldar (sentirete anche parlare di Darkbeat da molte persone e otterrete un living toy - che vi verrà letteralmente tirato addosso - cercando di entrare nella casa vicino al negozio di armi).
Equipaggiatevi nei negozi, comprando le migliori armi e armature che potete permettervi, e andate a ripristinare un po' di punti ferita dormendo nella locanda, quindi uscite dal villaggio e seguite la strada fino al bivio e poi verso nord





(evitate, se possibile, di combattere con i nemici che incontrerete: oltre a essere abbastanza fortini hanno la brutta abitudine di fuggire dallo scontro dopo un paio di attacchi, lasciandovi con tutte le vostre ferite ma senza punti esperienza).
Una volta arrivati alla torre, entrateci e salite fino alla sua sommità, esplorando attentamente tutto l'edificio in modo da trovare armi, armature e living toys. Quando avrete raggiunto il tetto, aprite i bauli che vi troverete e tornate giù. Proprio mentre scendete l'ultima rampa di scale, vedrete un gargoyle blu entrare in una porta che precedentemente era sbarrata. Seguitelo per entrare nei sotterranei della torre, e vi troverete faccia a faccia con Darkbeat e Ibkee: dopo una piccola discussione con i due, verrete attaccati da due demoni piuttosto scarsini, che dovrete eliminare in modo da liberare gli abitanti di Den Heldar: non appena lo scontro si sarà concluso, Darkbeat tornerà al villaggio assieme ai fuggitivi. Uno di essi, tuttavia, è ancora prigioniero nelle stanze successive... entrate e posizionatevi nel circolo di luce blu per trovarlo.
Apparentemente l'uomo è immobilizzato davanti a una strana macchina luminosa che, non appena vi avvicinerete, si animerà e cercherà di farvi fuori (questo mostro ha degli attacchi decisamente potenti, quindi curatevi spesso con i living toys e i vari oggetti, o un paio di attacchi ben portati vi manderanno al tappeto).
Una volta sconfitto il guardiano, al suo posto apparirà uno scrigno: apritelo e otterrete il Solomon Ring, quindi passate nuovamente nel teletrasporto e tornate a Del Heldar: andate nella casa del sindaco (la porta nell'angolo nord ovest della piazza), e parlate con lui e con sua figlia per ottenere un ulteriore living toy.
Ora, la vostra missione prevederebbe un viaggio diretto verso la città di Trisken, tuttavia sulla strada ci sono un paio di luoghi che sarebbe meglio visitare:
Dirigetevi per prima cosa verso l'isola a ovest rispetto al continente sul quale vi trovate ora, e cercate una casetta sull'estremità nord. Una volta entrati, incontrerete Zeppetto (bel nome), l'inventore dei living toys: in realtà, come vi spiegherà poi Mr. O'Neal, il tizio con cui avete parlato è il nipote dello Zeppetto



originale, che continua l'attività di famiglia... comunque sia, prendete l'armatura che vi verrà consegnata e tornate verso la spiaggia. Chiamate l'insetto d'acqua e andate verso nord, sino ad arrivare ad una spiaggia vicino alla cittadina di Isten (è il luogo dove avete sostenuto il duello con Darkbeat e Ibkee). Entrate nella casa a Nord Est e parlate con la donna accanto alla porta, che vi dirà che Marco (il sindaco), è prigioniero nella Chiesa di Isten (è la casa con il tetto di tegole blu nell'angolo sudorientale della piazza). Una volta arrivati di fronte al portone della Chiesa, un uomo vi impedirà di entratre dicendo che i non credenti non possono assistere alle funzioni. Spingetelo da parte ed entrate comunque: dentro l'edificio vedrete un gargoyle simile a quello incontrato nella torre a nord di Den Heldar, che dovrete sconfiggere per liberare Marco. A questo, punto, la ragazza di Marco (Carmen), entrerà nella Chiesa e, ringraziandovi per quello che avete fatto, vi inviterà al loro matrimonio previsto per il giorno successivo nella piazza del paese. Dopo l'allegro sposalizio, potrete tornare alla spiaggia dalla quale siete arrivati e dirigervi verso il continente meridionale (se parlate con Marco e Carmen – la loro casa è quella vicino all'entrata occidentale di Isten- otterrete un living toy, e un altro ancora potrete trovarlo alla Coastal Inn – la locanda in cui avete incontrato Bonik per la prima volta - in una stanza che precedentemente era bloccata da un gatto). Una volta arrivati al continente meridionale, cercate di toccare terra su una delle spiagge a sud, in modo da poter raggiungere Trisken a piedi. Quando sarete arrivati in città andate al palazzo reale, verso sud. Non appena entrete nel castello, incontrerete Kalkanor, Ramal e Gwindalin, i tre tizi che avete conosciuto a Zed Harbor, e che ora stanno parlando con il re. Parlate con tutti i presenti nella sala, inclusi il ragazzo biondo e la nobildonna, che a un certo punto dirà di essere stata derubata da qualcuno. Dal momento che voi non siete sicuramente stati, e che i vostri tre amici non danno l'impressione di essere persone che devono rubare per vivere, è evidente che il vostro ladro è l'uomo biondo accanto alla nobile: se tenterete di parlargli, infatti, il tizio si innervosirà e fuggirà verso la sommità della torre, dove si renderà conto di essersi messo in trappola da solo e tenterà di scendere nuovamente le scale. Quando si accorgerà di essere stato circondato, vi attaccherà: sconfiggetelo e tornate dalla nobile che vi consegnerà un Water Ring per il vostro coraggio, quindi uscite dal castello e andate a cercare Baby, che è scappato dopo lo scontro con il ladro.
Uscite dal portale est e andate verso nord est per trovare il piccolo fetente, quindi parlerete con il re di Trisken che vi darà il permesso di accedere ai cancelli di fronte a voi, che conducono a Garam (prima di oltrepassare i cancelli potreste tornare indietro a esplorare la città. Potrete recuperare un living toy nel campanile, e uno parlando



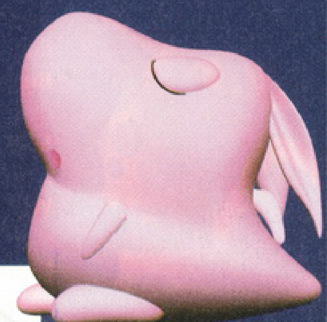
Trasformazioni di Baby

Durante il gioco, Baby potrà prendere le sembianze di alcuni nemici: perché possa farlo regolarmente, è sufficiente combattere con un determinato nemico e trattare con una certa gentilezza il vostro compagno (occhio alla sua fortuna).
Eccovi la lista delle trasformazioni possibili, in modo che possiate andarvi a cercare i vari mostri e accrescere il potenziale di Baby.

Ibkee, Knogyn, Psycho Cat, Treead, Fatal Frog, Zakra, Jelfishman, Crabby Fish, Bobo Dragon, Dino, Snakera, Buffoo, Eyevee, Guardian (riceverete questa trasformazione durante il combattimento contro Xizan, e la dovrete utilizzare per lanciare il prisma).



Oltre a queste trasformazioni, il draghetto può eseguire i seguenti attacchi:
Morso: Attacco Normale
Testata: Attacco Normale, Baby rimane confuso dopo averlo eseguito
Hammer: Lancia "Confusion" sul nemico colpito
Glove: Lancia "Sleep" sul nemico colpito
Sword: Lancia "Paralyze" sul nemico colpito









all'uomo che abita nella casa li vicino, che è una delle persone che avete liberato dalla torre di Den Heldar. Un altro living toy lo riceverete se andate nella casa accanto al portale occidentale e vincete gli scontri che vi vengono proposti dall'uomo: oltre a questo, se parlerete con il tizio che vaga attorno alla fontana riceverete un portafogli, che dovrete consegnare a un altro uomo che gironzola sul limitare occidentale di Trisken e che, per ringraziarvi, vi riempirà di soldi). Una volta oltrepassati i cancelli, andate prima a nord e poi a est verso il villaggio di Garam. Quando sarete arrivati, cercate un sentiero poco a est rispetto al villaggio stesso, e parlate con l'uomo che incontrerete, il quale vi racconterà che negli ultimi tempi un terribile terremoto ha fatto franare una parte della scogliera in mare, rivelando una grotta abitata da un malvagio gigante: purtroppo, quando gli abitanti di Garam sono riusciti a richiudere l'entrata alla caverna, una ragazzina è rimasta chiusa dentro (Ann, che guarda caso è proprio la figlia dell'uomo con cui state parlando). Dopo aver risposto affermativamente alla richiesta di aiuto del tizio, verrete

Oggetti importanti

Cute Toy
cercatelo in uno scrigno nel mulino di Orgo, diventerà un living toy
Rusted Toy
in una casa di Orgo, diventa un living toy a Kell
Dusty Toy
stessa casa del precedente, medesimo uso
Wind Up Toy
sulla spiaggia di Santa Clari
Mysterious Toy
Cave of Fear
Cool Toy
Cave of Fear
Pietra
dopo aver battuto il mostro dietro Kell
Biglietti
ottenuti a Zed Harbor, dando la pietra a Kalkanor
Solomon Ring
North Tower
Wallet
vi viene dato da un uomo accanto alla fontana di Trisken





condotti presso l'entrata della caverna che, come noterete subito, ha tutta l'aria di una bella tombettina. Prendete il Living Toy di fronte a voi e proseguite nella stanza successiva, dove incontrerete il guardiano della tomba, una creatura meccanica di aspetto vagamente umanoide. Una volta che l'avrete sconfitto, salterà fuori Ann che vi pregherà di non distruggerlo ma, proprio mentre uscite dalla grotta farà la sua comparsa il trio delle meraviglie che già avete incontrato un paio di volte durante la vostra avventura... il mago (Gwinladin), sfiderà il guardiano a duello e lo distruggerà definitivamente. Se volete, potete seguire i tre per chiedere spiegazioni su quello che hanno appena fatto, ma in questo caso verrete attaccati dal cavaliere (Kalkanor), che vi sconfiggerà (è un combattimento dall'esito prestabilito, come quello di Isten contro Darkbeat, quindi non sprecate oggetti) e vi farà un discorsone ispirato sul fatto che stanno solo combattendo per la pace nel mondo e che il loro successivo passo sarà di raggiungere la God's Tower per eliminare Karmine e il Culto di Arthema una volta per tutte. Dopo che se ne saranno andati, uscite anche voi dalla tomba e parlate con il padre di Ann, che correrà subito a recuperare la figlia.
Andate verso il passo montano a nord, e recatevi al villaggio di Denvrado: l'unica cosa interessante di questo posto è che potrete ottenere un living toy parlando con l'uomo e la donna al centro del villaggio (dovrete rispondere di sì alla sua domanda e comprare una registrazione della sua musica). Una volta fatto ciò, cercate l'uscita occidentale e oltrepassate le montagne. Continuate a camminare finché non avrete trovato una chiesa in mezzo a un bel po' di rovine, quindi entrate nell'edificio in questione e andate nella seconda stanza per incontrare un vecchio che levita allegramente a un metro dal pavimento (nella prima sala della chiesa, volendo, potete salvare parlando con il tipo in verde): se avete parlato un po' con gli abitanti di Denvrado, avrete già indovinato che l'uomo volante è il famoso e saggio Aruvin, che però al momento è vagamente stanchino e non vuole parlare con voi.
Invece di restare lì ad aspettare per secoli che il presunto saggio si degni di rivolgervi la parola, uscite e dirigetevi direttamente verso nord est, in direzione della God's Tower: a un certo punto, arriverete all'ennesimo passo montano che conduce a un ponte sospeso sul vuoto. Dall'altra parte del ponte, noterete i tre soliti fessi che parlano con l'arcicattivone Karmine: a un certo punto, Kalkanor



ordina a Gwindalin di usare i suoi poteri per distruggere Karmine, ma il mago si rivela essere nient'altro che un vile traditore e, consegnati i gioielli faticosamente acquisiti al suo padrone, si trasforma in un enorme dragone, che affronta i suoi ex compagni e li sconfigge, mentre il buon Karmine se ne ritorna allegramente nella torre.

A questo punto, fatevi avanti e sfidate voi stessi il drago: dopo averlo sconfitto, parlate con Ramal e Kalkanor, e poi cercate di entrare nella torre, la cui portà è purtroppo bloccata da una qualche barriera magica. Su consiglio di Nehani, tornate alla chiesa di Aruvin per chiedere aiuto. Questa volta, il bell'addormentato accetterà di parlarvi e, dopo aver mandato due suoi servitori a recuperare Kalkanor e Ramal per riportarli a Trisken e guarirli, vi consegnerà l'ennesimo living toy: fattò ciò, il saggio vi parlerà di un grande pericolo che si cela nella God's Tower, ma a questo punto Baby deciderà di cercare di entrare nella torre per conto suo.

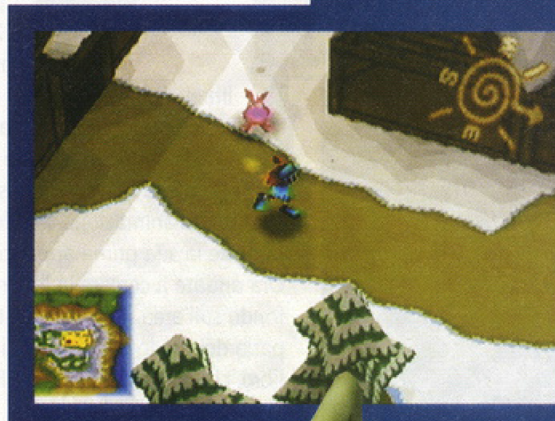
Voi, ovviamente, lo seguirete e, una volta arrivati in prossimità della God's Tower, vi accorgerete che la barriera che vi aveva impedito di entrare è scomparsa. Entrate quindi nell'edificio e cominciate a salire le scale, aprendo nel frattempo tutti gli scrigni che trovate sulla vostra strada: una volta che sarete arrivati alla sommità di queste scale, incontrerete un guardiano meccanico molto simile a quello che avevate affrontato nella torre vicino a Den Heldar e che, dopo che lo avrete eliminato, vi farà ottenere un nuovo living toy e l'accesso a un teletrasporto che vi condurrà ai piani superiori della torre.

Salite le scale a chiocciola, troverete l'ennesimo guardiano messo a protezione di un altro teletrasporto. Sconfiggetelo, prendete il living toy che vi verrà consegnato, e procedete verso l'ultimo piano della God's Tower.

Qui, troverete Karmine di fronte a un dragone mortalmente ferito, che si rivelerà essere proprio la madre di baby, che state cercando dall'inizio dell'avventura: il vostro compagno cercherà di attaccare Karmine, ma verrà rapidamente messo fuori combattimento. Dopo aver atterrato Baby, Karmine affronterà Darkbeat e Ibkee, apparsi da chissà dove, ma si rivelerà troppo forte anche per loro.

A questo punto, voi siete gli ultimi rimasti in grado di poter fermare Karmine, che sta per evocare un'entità maligna chiamata Xizan: fatevi avanti e affrontatelo, anche se purtroppo pare che siate arrivati in ritardo. Il mago malvagio fuggirà, dicendovi che ormai il mostro è stato evocato e non c'è più nulla da fare per fermarlo. Rimasti soli, andate a controllare Baby, che purtroppo giace a terra morto: sua madre, comunque, userà su di lui un incantesimo per farlo resuscitare, esaurendo al contempo tutte le sue energie e morendo di lì a poco.

A questo punto, sia Darkbeat che Ibkee si saranno ripresi dal loro scontro con Karmine, e visto che la torre sta cominciando a crollare, è una buona idea salire in groppa a Baby e uscire al più presto.



Mentre state volando lontano dal pericolo, la God's Tower crollerà del tutto, e farete la gradita conoscenza di Xizan in persona, un enorme mostro tentacoluto (bella parola. Forse non esiste, ma è bella) che, dispiegato un paio di grosse ali, se ne svolazzerà via come nulla fosse.

Dopo aver visto il crollo della famigerata God's Tower, verrete portati in un luogo chiamato Picard, e verrete lasciati soli in una stanza. Innanzitutto, esplorate bene il luogo in cui vi trovate, in modo da





ottenere un living toy, e poi cercate la sala con la porta verde chiara, dietro la quale potrete riunirvi con Baby e Nehani. Una volta ritrovati i vostri amici, cercate una porta rosa ed entrate nella biblioteca. Qui, dovrete leggere un paio di libri a proposito di Xizan prima di poter uscire. Il primo libro si trova nella libreria più a destra del muro di fondo della sezione inferiore, e parla dei quattro oggetti sacri. Il secondo lo troverete sempre in questa zona, nella libreria più a sinistra, e selezionandolo vedrete un'animazione che descrive la sconfitta di Xizan durante la sua prima apparizione.

Ora andate a cercare la libreria centrale del muro di fondo sull'area rialzata a destra, e leggete il libro che parla del modo in cui si può imprigionare Xizan. L'ultimo libro, che parla del Solomon Ring, lo troverete nella libreria di fronte alla porta.

Dopo aver appreso tutte queste belle cose, cercate la stanza di Darkbeat (porta viola), e parlategli per ottenere la chiave per i teletrasporti sparsi qua e là per il mondo.



Cercate ora la porta gialla ed entrate nel warp gate hub, dove troverete le otto porte per gli otto teletrasporti.

Gli abbinamenti di colori sono i seguenti:

Viola - Caverne di Krell
Verde Scuro - Montagne a ovest di Trisken
Arancione - Montagne vicino alla chiesa di Aruvin
Rosso - Montagne a est di Denvrado
Bianco - Picard
Giallo - Jungo Island
Verde Chiaro - Sud est di Den Heldar
Rosa - Casa di Galik

Andate a Trisken, e scoprirete che la città è invasa da gargoyle simili a quelli che avete già incontrato precedentemente. Cercateli tutti e otto e sconfiggeteli, quindi andate di fronte alla locanda e uccidete il mago che vi troverete.

Andate al castello e parlate con il re, che vi darà un living toy, e poi salite le scale fino alle camere da letto, dove troverete Kalkanor e Ramal, che si sono quasi ripresi dallo scontro con Glor.



Una volta che avrete sistemato le vostre faccende a Trisken, sarete pronti per dirigervi verso Zed Harbor, anch'essa invasa da mostri tutt'altro che socievoli, comandati da un certo Bomie che potrete incontrare andando verso il porto: una volta che avrete parlato con il loro leader, uccidete tutti i gargoyle che troverete per le strade di Zed Harbor, e completate l'opera tornando da Bomie e affettando pure lui.



Una volta liberata la città dai mostri, sarete pronti per lasciare Zed harbor e andare verso l'isola in cui la tribù di babbei aveva imprigionato Baby, in modo da cercare il primo oggetto sacro (sulla mappa del mondo gli oggetti sacri vengono rappresentati come circoletti rossi).

Una volta sull'isola, tornate al templio del serpente dove avete ucciso il mostro, andate nella camera in cui è avvenuto lo scontro ed entrate nel teletrasporto che prima non potevate utilizzare per affrontare il guardiano dell'Elmo sacro.

Eliminata questa piccola incombenza, volate verso Castle Ryan (a est di Den Heldar). Entrate nel castello e scendete le scale sino ai sotterranei, dove incontrerete un gufo che vi parlerà dei quattro interruttori all'ultimo piano, accessibili tramite le quattro rampe di scale che si dipartono dal salone centrale. Attivate tutti gli interruttori per rivelare una nuova stanza contenente un teletrasporto (a sud rispetto al salone principale).

Entrate nel teletrasporto e vi ritroverete in un corridoio, che porta al guardiano del secondo oggetto sacro. Una volta che lo avrete sconfitto, aprite lo scrigno che apparirà, prendete la spada sacra e uscite dal castello.

Ora dovete andare nelle pianure di Denime (Sud Est di Isten): gironzolate un po' sino a quando non troverete una zona piena di tronchi caduti. A sud di questa zona si trova un enorme albero in cui potete accedere.

Esploratelo tutto, e fatevi largo sino al livello più basso che contiene una delle solite spirali di energia blu che vi porterà al combattimento contro il guardiano della sacra armatura: quando avrete eliminato anche questo nemico e avrete recuperato l'armatura, volate assieme a baby sino al continente ghiacciato a nord est.

Andate nel villaggio di Penguii all'estremità ovest del continente, parlate con il pinguino intento a pescare ed esplorate l'uomo di neve per ottenere due living toys, quindi dirigetevi verso nord est, sino a quando non troverete l'entrata di una grosa caverna ghiacciata, il Nord Temple.

Entrate e cominciate a farvi i strada verso i livelli superiori della grotta: a un certo punto, troverete una stanza con degli scivoli. Prendete per primo lo scivolo più a ovest, poi quello a est, poi di nuovo quello a ovest



e infine l'unico disponibile nell'ultima stanza.

Una volta raggiunta la solita sala con la solita spirale blu, entrate nel teletrasporto e affronterete l'ultimo guardiano, posto a difesa del sacro scudo. Una volta sconfitto il guardiano, tornate velocemente a Picard (a questo punto, se volete, potete perdere un po' di tempo per recuperare gli ultimi living toy: uno ve lo darà Rogo se andrete a parlargli nel suo tunnel, uno un minatore nella miniera di Camarthen, un altro l'investigatore nella piazza di Den Heldar. Tornate poi a Garam ed entrate nella chiesa di Artema: parlate con il discepolo che troverete, e questi si trasformerà in un gargoyle che, una volta ucciso, vi permetterà di accedere alla stanza successiva, che contiene l'ennesimo scrigno con living toy.

Gli ultimi due living toy li potrete trovare in un dungeon la cui entrata è sulle montagne a ovest della God's Tower. Per arrivarci, volate sino al limite nord del continente meridionale, e seguite la strada che troverete fino a quando non vedrete l'entrata di una caverna. Una volta dentro, seguite il percorso verso ovest sino a quando non troverete una cascatella, dietro la quale si nasconde uno scrigno. Cercate ora di arrivare sino alla sala del boss (un dragone sacro) che, scambiandovi per quel puzzone di Kalkanor, vi attaccherà.

Dopo che l'avrete sconfitto, e avrete ottenuto il living toy D'artagnan, volate sino all'isola di Zeppetto e parlategli per ottenere (sempre che abbiate raccolto tutti i living toys del gioco), il living toy Legend. Dopo che gli avrete parlato, Zeppetto sparirà nel nulla: apparentemente era lo spirito dell'artigiano originale, e non uno dei suoi discendenti.

Ora, se vi va, potete andare da Bonik per equipaggiarvi un po' di oggetti vari (finalmente il nano è riuscito ad aprire il suo negozio a Jungo): quando vi sarete preparati a sufficenza, tornate a Picard e andate da Darkbeat:

il tizio cercherà di mettersi l'armatura sacra addosso, ma senza grossi risultati. A quel punto, anche Darkbeat si renderà conto di non essere l'eletto, ruolo che in effetti spetta a voi: infilatevi l'armatura per venire trasportati immediatamente su un isoletta, dove dovrete combattere contro Darwin (il cavaliere che aveva imprigionato Xizan durante la sua prima apparizione), in modo da dimostrare di essere all'altezza del compito che vi è stato assegnato.





Una volta che avrete sconfitto Darwin, il cavaliere vi chiederà se siete pronti ad affrontare Xizan in persona: rispondendo di no, avrete la possibilità di gironzolare ancora un po' per fare esperienza e recuperare oggetti utili, mentre se darete una risposta affermativa partirete immediatamente in volo verso la locazione dello scontro finale.

Durante il viaggio, comunque, incontrerete Karmine che cercherà di fermarvi. Proprio prima che lo scontro tra voi e il mago cominci, Darkbeat e Ibkee faranno la loro comparsa sulla scena, e vi libereranno dall'incombenza di questo combattimento, in modo che possiate dedicarvi con tutta calma (insomma...), a Xizan in persona.

Lo scontro finale con il bestione, si divide in tre fasi distinte:

inizialmente, dovrete causargli una certa quantità di danni, al che Baby vi avviserà che il mostro è abbastanza indebolito, e si può tentare di catturarlo nel prisma. Quando questo accadrà, selezionate il comando Baby dal menu, e date l'ordine Guardian, in modo da trasformare il vostro amico in un drago a tutti gli effetti, che nel turno successivo evocherà il prisma in questione.

A quanto pare, però, Xizan si è rafforzato dall'ultima volta che è stato imprigionato, e la magia del prisma non gli fa né caldo né freddo: per quanto possiate colpirlo ancora tentando di indebolirlo ulteriormente, a un certo punto il mostro lancerà un terribile incantesimo chiamato Armageddon, che ucciderà sul colpo sia voi che Baby.

Per vostra fortuna, comunque, grazie al Solomon Ring, Nehani sarà in grado di riportarvi in vita con il pieno di punti ferita e punti mana, nonché con l'intero arsenale di living toys nuovamente utilizzabili.

Ora, tutto sta nella vostra capacità di calibrare al meglio le vostre risorse di attacco e di difesa (Xizan non userà più attacchi potenti come l'armageddon, comunque) per sconfiggere il mostro: non è facilissimo, in effetti, ma neppure impossibile, e se avete fatto abbastanza esperienza durante il gioco, ben presto verrete deliziati dalla sequenza finale di *Guardian's Crusade*.

Tanti auguri.

PSW Luca Galliano



Prodotto da
Squaresoft
Sviluppato da
Interno
Distribuito in italia da
Sony Computer
Prezzo
L. 49.000
Sito internet
www.squaresoft.com

FINAL FANTASY VII

Di questo gioco ormai si è detto tutto, visto tutto... ma ne siete sicuri? Secondo noi no e scommettiamo che in questa soluzione troverete segreti innominati...

PRENDERE YUFFIE KISARAGI

Potrete far si che la simpatica Yufie si aggiunga al vostro gruppo durante qualsiasi CD. La troverete in due posti in particolare: nella foresta nei pressi della Gold Saucer e vicino al Condor Fort. Prima di incontrare direttamente lei dovrete sconfiggere qualche altro nemico (tutti comunque molto facili). Quando combatterete con lei si alzerà leggermente il livello di difficoltà ma nulla di che anzi..
Nel momento in cui l'avrete sconfitta la vedrete giacere sull'erba e vicino a lei ci sarà un punto di salvataggio. Nel caso in cui salverete appena entrerete nel menu vi saranno rubati ben 200 gil ma non preoccupatevi la potrete incontrare altre volte. Dovrete in ogni caso incontrarla più volte; quando vi porrà delle domande per far sì che entri nel party rispondete così:

L'ultima risposta, la prima, l'ultima, la prima, l'ultima

Avrete così conquistato la bella e simpatica Yuffie!!

Alcune immagini del gioco sono tratte dalla versione PC.

Cominciamo questa guida parlando dei "segreti" forse più conosciuti ma di cui qualcuno ancora ignora l'esistenza; sto parlando delle quarte Limit di ogni personaggio del party e della locazione delle armi più potenti per i nostri eroi. Let's go quindi e andiamo a stanare queste dannate limit...

LE LIMIT DI QUARTO LIVELLO

AVVERTENZE

Per ottenere le 4 Limit dovrete ovviamente essere in possesso di tutte le altre. Nel caso di Aeris (meglio Aerith) per prendere la 4 limit prima della sua dipartita, dovrete usarla tantissimo (per un risultato che poi non vi dico...) e condurre tutti gli attacchi con lei. Impegnativo e il risultato non corrisponde alla fatica ma per completezza...

CLOUD STRIFE:

Per conquistare la quarta Limit del protagonista di *FF7*, dovrete conquistare 32.000 punti di battaglia alla Gold Saucer in una sola volta; ovviamente dovrete fare più combattimenti, ma non dovrete uscire.

TIFA ROCKHEART

Per Tifa il tutto si fa un po' più complicato ma d'altronde ci sono apposta io...
Allora prima di tutto recatevi nella casa di Tifa a Nivelheim (è il secondo edificio sulla destra) e salite le

scale. Arrivate al piano e scegliete entrambe le opzioni in alto e potrete suonarlo; seguite questa melodia:
X, Q, T, L1+T, L1+Q, X, Q, T, L1+X, O, X, Q, T
Oppure usando in combinazione i tasti direzionali:
D, L, U, L1+T, L1+Q, D, L, U, L1+X, R, D, L, D
Dove

X = x del joypad
Q = quadrato
T = triangolo
O = cerchio
D = giù
L = sinistra
U = su
R = destra

Ripetete più volte il tutto perché potra succedere che non accada nulla o che riceviate un gil di premio. Nel caso in cui nulla funzioni seguite questa tecnica: suonate con i tasti, uscite, risuonate, riuscite, rientrate e premte L1+T sul piano. Quando finalmente tutto andrà bene riceverete il manuale per la 4 limit. Per fare alla svelta usate solo il metodo con i tasti e Tifa troverà una lettera del suo maestro; letta la quale otterrete la 4 Limit.

BARRET WALLACE

La 4 Limit di Barret la otterrete da una donna che si trova in uno degli edifici a Nord Corel. La riconoscerete perché veste un cappello. La incontrerete dopo il pezzo del treno nel secondo CD.

RED XIII

Andate a Nivelheim e aprite la cassaforte nella parte destra della casa di Sephirot attraverso la seguente combinazione
Destra fino a 36, Sinistra fino a 10, Destra fino a 59, Destra fino a 97
Fatto ciò otterrete la 4 Limit.

YUFFIE KISARAGI

Ritornate a Uutai dopo aver completato la sotto avventura di Yuffie (leggere avanti per delucidazioni). Andate alla pagodae sconfiggete i 5 boss. Dopo aver eliminato Godo avrete la 4 Limit.

VINCENT VALENTINE

Quando avrete un sottomarino o sarete in possesso di un Chocobo Verde, Nero o d'Oro (vedere più avanti), andate alla cascate (è al centro del continente ad ovest). Entrate dalla parte sinistra della cascata con Vincent NEL party. Incontrerete una ragazza proveniente dal passato di Vincent che vi parlerà. Questo fatelo nel 2 CD; rientrate nella cascata nel 3 CD e otterrete la 4 Limit.

CID HIGHWIND

Quando avrete preso il sottomarino, immergetevi e andate alla ricerca dell'aeroplano distrutto nella parte più a sud della mappa; la sua Limit di 4 livello è in una delle ceste.

AERITH (Aeris) GAINSBOROUGH

Inizialmente dovretre vincere più di 100 incontri ma in pratica dovrete far sì che le ultime due cifre corrispondano (cioè roba tipo 122 o 133 o 111 e così via). Recatevi quindi nella cava dove c'è il tizio che dorme (un uomo un mito) che vi consegnerà il Mithril. Per recarvi però da quest'uomo seguite le istruzioni scrupolosamente:
Dirigetevi con il bolide preso alla Gold Saucer in direzione Costa del Sol. Recatevi al porto e scambiate 4 chiacchiere col marinaio sulla nave. Scegliete la prima opzione e pagate pure i ricchi 100 gil e potrete entrare nella nave che farà ritorno a Junon Town; nulla di nuovo in questa città da cui dovrete uscire. Una volta al di fuori vi accorgerete di avere con voi il vostro caro e fido bolide. Da qui tutto sta nel recarvi dal vecchio (proseguite sulla riva, attraversatela nei pressi della cascata, ed entrate nelle cave), prendere l'oggetto in questione, tornare indietro alla Gold Saucer e andare nella casa del Fabro dove troverete in cambio del Mithril la 4 limit di Aeris.

LE ARMI PIU' POTENTI

In questa sezione parleremo delle armi più potenti per ogni personaggio che potrete trovare nel gioco; tutte si trovano in posti non facili da scoprire ma nel caso in cui l'aveste trovata "per sbaglio" per verificare se si tratta realmente dell'arma definitiva verificate queste condizioni:

- Sono presenti 8 slot per la materia connessi
- Le armi fanno molto più male (e di parecchio) rispetto alle altre
- Le materie attaccate all'arma non influiscono sulla potenza dell'arma in generale
- Le armi fanno mooolto dolore nel caso in cui si veri-



PRENDERE VINCENT VALENTINE

Per prendere il secondo personaggio per così dire "nascosto" del gioco, seguite le istruzioni e sappiate che potrà unirvi a voi durante qualsiasi CD.
Prima di prendere Vincent avrete bisogno della chiave d'oro contenuta nella cassaforte a Nivelheim; per aprire la quale vi ricordo la combinazione:

Destra fino a 36,
sinistra fino a 10,
destra fino a 59,
destra fino a 97

Una volta aperta salterà fuori una Summon Materia e sarete costretti ad affrontare un nemico.
Sconfiggetelo e otterrete la 4 limit di Red XIII e prendete la chiave d'oro per terra. Ora dirigetevi nella biblioteca di Sephirot e recatevi nel punto dove c'era ina porta inaccessibile; usate la chiave d'oro, entrate e Vincent parlerà con voi. Per farlo unire al vostro seguito usate sempre le seconde risposte; finito il dialogo provate a uscire e Vincent si unirà a voi.

ELENCO DELLE MATERIE

Eccovi un bel Box col quale potrete confrontere il vostro possedimento di materie con quelle qui presenti. Ovviamente si tratta di TUTTE le materie del gioco; confrontatele con le vostre e scoprite se avete visto tutte le magie di *FF7*! In maiuscolo c'è il nome della Materia, in minuscolo quello delle magie. I numeri 1 2 3 indicano il livello di potenza.

ICE
Ice 1-2-3

FIRE
Fire 1-2-3

LIGHTINIG
Bolt 1-2-3

EARTH
Quake 1-2-3

POISON
Bio 1-2-3

GRAVITY
Gravity 1-2-3

RESTORE
Cure 1-2
Regen
Cure 3

HEAL
Poisona
Esuna
Resist

ULTIMA
Ultima

FULL CURE
Full Cure

CONTAIN
Freze
Break
Tronado
Flare

COMET
Comet 1-2

REVIVE
Raise
Araise

MYSTIFY
Confuse
Berserk



fichino determinate coincidenze
Quelli fra parentesi sono i nomi delle armi

CLOUD STRIFE (Ultima Weapon)
L'arma definitiva del protagonista la troverete uccidendo l'Ultima Weapon (il drago enorme per capirci) che trovate svolazzante allegramente nella parte finale del secondo CD e nel terzo. Non preoccupatevi se spesso scapperà dalla battaglia; all'ultimo riuscirete a fronteggiarla definitivamente. L'effetto dell'arma finale di Cloud è semplice: più energia avrete più dolore farete (che fa pure rima)

TIFA ROCKHEART (Premium Hearth)
Per trovare l'ultima arma di Tifa dovrete ritornare a Midgar durante il seondo o terzo CD ed esaminare il computer dentro il Wall Market nel negozio con il nome "Item". L'effetto dell'arma di Tifa, a onor del vero, è bello che strano. Quando romperete il Limit e collezionerete un Miss o più di uno farete molto più male.

BARRET WALLACE (Missing Score)
L'ultima arma del coriaceo Barret dovrete prestare attenzione nella zona vicino a Ray durante il raid (brutto termine lo so) su Midgar nel secondo CD. Per avere effetto garantito montate tutte le otto materie sull'arma e farete un bel po' di dolore..

RED XIII (Limited Moon)
Ve la consegnerà Buugen quando morirà nel momento in cui il Cosmo Canyon sarà attaccato dalle creature (durante il secondo CD). Più MP avrete da parte più male procurerete con quest'arma.

YUFFIE KISARAGI (Irreconciliable)
La troverete nell'aereo distrutto indifferentemente nel secondo o nel terzo CD. L'arma mostrerà il suo potere quando incontrerete un mostro di livello superiore a voi e farà mooolto più male.

L'ALLEVAMENTO DEI CHOCOBO
L'allevamento dei Chocobo riveste un ruolo importante seppur non indispensabile; allevando Chocobo infatti si potranno creare delle specie particolari con cui raggiungere zone irraggiungibili prima oppure si potrà farli correre per vincere premi alla Gold Saucer e scoprire Materia nuove (vedere la lista per delucidazioni). Quello che trovate di seguito è un quadro per fornirvi una mano nell'accoppiamento dei chocobo, indispensabile per creare razza nuove. Per renderli di grado più elevato occorre farli correre alla Gold Saucer.

Maschio	Femmina	Nasce
Great Chocobo	Good Chocobo	Chocobo Verde o Blu
Good Chocobo	Great Chocobo	Chocobo Verde o Blu
Blu Chocobo A	Green Chocobo A	Black Chocobo
Black Chocobo S	Wonderful Chocobo S	Gold Chocobo

A= Ranking A
S= Ranking S

VINCENT VALENTINE (Death Penality)
In pratica l'ultima arma di Vincent la otterrete quando sarete in possesso della 4 limit. Più nemici ucciderete più l'arma di Vincent diverrà potente. Contano in pratica tutti i nemici uccisi proprio da Vincent da quando si unirà a voi.

CID HIGHWAY (Venus Gospel)
Per prendere l'ultima arma di Cid dovrete parlare con il vecchiofuori la casa vicino la zona di lancio del razzo. Dovrete però prima aver risolto la sotto avventura della Huge Materia nel secondo CD; in pratica il razzo deve essere distrutto. Parlateci comunque tre volte e vi sarà consegnato ciò che vi spetta...Più MP avrete più potente sarà quest'arma.

CAIT SITH (Marvelous Cheer)
Cercate fra gli armadietti al 64 piano dell'edificio della Shinra durante il secondo CD. Per arrivare al quartiere



generale dovrete procedere a nord nel passaggio nel sottosuolo. Anche quest'arma sarà più potente nel caso in cui avrete più MP

AERITH (Aeris) GAINSBOROUGH (Princess Guard)

Potrete trovare l'ultima arma di Aerith nel tempio durante il sottogioco degli orologi. L'arma di Aerith è l'unica che al posto di avere otto slot per la materia ne ha sette. L'arma è più forte quando il personaggio è colpito duramente.

AREE BONUS

Ci sono delle zone che non è necessario visitare per finire il gioco ma che contengono comunque delle cose interessanti. Qui di seguito trovate come arrivare alle varie zone e il da farsi una volta giunti a destinazione.

OLD FOREST (Cosmo Area)

Si trova in una cima vicino al Cosmo Canyon. Per arrivarci usate un Chocobo nero o d'oro. Oppure in caso non abbiate i chocobo ci arrivate dopo aver distrutto l'Ultima Weapon.

In questa zona, come vi accorgerete presto, è possibile raccogliere delle rane e tramite la pressione del quadrato, tutto verrà riportato come prima, allo stato INIZIALE, qualsiasi cosa facciate (quindi occhio al premerlo).

Comunque, questo è quello che dovrete fare:

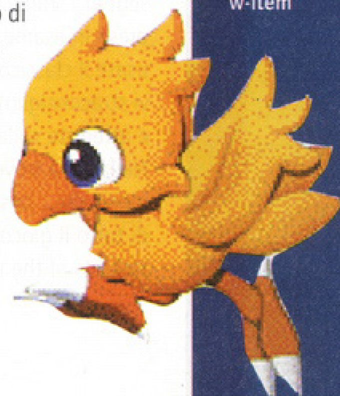
Al primo schermo, prendete tre rane e dirigetevi sotto al ponte di terra. Lasciate le tre rane nei tre sacchi per terra. In pratica dovrete lasciarle e premere velocemente il cerchio per farle balzare nei sacchi. Quando tutte le rane sono entrate saltate dall'altra parte. Andate giù per la cima e dirigetevi verso la pianta (quella bella larga).



Prendete il sacco che contiene una bella sorpresina. Attenzione a non avvicinarvi troppo alla pianta o perderete quasi tutta la vostra energia nel caso vi mordesse. Continuate a destra e Cloud prenderà iniziativa facendovi giungere dall'altra parte. Tornate indietro e prendete pure il sacco sulla collinetta; procedete a destra e sarete giunti nella seconda sezione della foresta.

Nella seconda zona prendete una rana e avvicinatevi a quella specie di rampicante viola. Scegliete di saltare la sporgenza. Da qui posate la rana nella borsa e saltate verso il secondo sacco. Prendete un rana e scalate lo strato verde a destra. Lasciatela libera e vedrete come salterà nella borsa. La rana dopo un breve periodo di tempo scapperà e voi dirigetevi sulla parete sopra. Prendete il nido delle vespe e saltate giù. Posizionatevi vicino alla pianta carnivora (quella piccola) e rilasciate il nido. La pianta lo mangerà allegramente e voi potrete prendere la materia. Prendete la rana (quella grossa) e riportatela nel punto in cui salterà nel sacco a destra. Andate a destra e raggiungete l'altra zona.

Nella terza zona prendete due rane e infilatele nei sacchi. Saltate pure vicino al rampicante viola (manca poco dai...) Vi ritroverete sulle tre punte. Andate a sinistra, andate giù per il tronco e arriverete al sacco grosso. Tornate sulle punte e andate a destra (dovrete scalare un po' anche) e fatevi strada. Andate a sud e troverete un sacco con dentro una bella materiuccia tutta per voi. Tornate indietro sui rampicanti e prendete il ramo che va verso sinistra. Prendete una rana; osservate i due sacchi e dirigetevi verso il rampicante sotto uno di questi; mettetevi sopra e mettete la rana nel sacco. Dirigetevi al punto dove c'è il nido di vespe. Prendetelo e andate sul pavimento; avvicinatevi alla pianta e lasciate il nido verso la pianta carnivora. Prendete la rana e muovetevi dietro la pianta. Posizionatevi a sinistra e lasciate



LA CHIAVE DI MIDGAR

Per rientrare a Midgar avrete bisogno di una determinata chiave che costituisce un'altra sorta di segreto di questo immenso gioco.
Per prima cosa dovrete parlare con il tizio che sta davanti le porte dietro la città. Questo però non apparirà prima di aver salvato Cloud dal Mideel Village e di aver preso l'Highwind. Comunque sia parlateci e tornate al villaggio dei minatori nel continente a nord. Parlate con l'uomo nei pressi della porta e scegliete la prima opzione e poi la seconda. Potrete cercare la chiave per la città da voi. Per farla breve comunque, recatevi nei pressi dell'aereo distrutto sulla testa del dinosauro. Osservate il minatore in basso sullo schermo e noterete che vicino a lui si trova un piccolo pezzo di metallo che fuoriesce. Mettetevi sopra di esso e premete in su così che il vostro scavo abbia inizio. Appena presa la chiave, potrete rientrare a Midgar e trovare un paio di cosette interessanti, come l'ultima arma di Tifa nell'edificio chiamato "Item" (quello con i mitra sopra le nostre testoline), potrete entrare nella chiesa dove avete incontrato Aerith e vederla per un istante coltivare i fiori e per ultima cosa, se ritornerete nel posto in cui avete comprato le batterie allo Zinco per raggiungere la Shinra HQ il tizio a sinistra vi venderà un oggettino davvero interessante alla cifra di 129 mila gil o giù di lì...

TRANSFORM
Minimum
Toad

EXIT
Escape
Degeon

BARRIER
Barrier
Mabarrier
Reflect
Wall

SEAL
Sleep
Silence

DESTRUCT
Debarrier
Dispel
Death

SHIELD
Shield

STEAL
Steal

THROW
Throw
Coin Toss

SLASH ALL
Slice
Swordplay

DOUBLE CUT
Double Cut
Random Hit

SENSE
Sense

MORPH
Morph

DEATH BLOW
Death Blow

ENEMY SKILL
Enemy Skill

MANIPULATE
Manipulate

MIME
Mime

W-MAGIC
W-magic

W-SUMMON
w-summon

W-ITEM
w-item

MATERIE INDIPENDENTI (quelle viola)
Ho inserito solo il nome della materia che tanto non ha variazioni
Hp Plus
Mp Plus
Hp-Mp
Luck Plus
Magic Plus
Speed Plus
Gil Plus
Exp Plus
Enemy Plus
Enemy Lure
Enemy Away
Chocobo Lure
Pre Emptive
Long Range
Cover
Counter Attack

MATERIE BLU
Hp Absorb
Mp Turbo
Mp Absorb
Hp Turbo
Quadra Magic
Sneak Attack
Counter Magic
All
Command Counter
Final Attack
Added Cut
Steal as well
Added Effect
Elemental

SUMMON
Choco Mog
Shiva
Ifrit
Titan
Ramuh
Odin
Leviathan
Kjata
Bahamut
Neo Bahamut
Bahamut From Zero
Alexander
Phoenix
Hades
Typhoon
Knights of the round

stare la rana; fatela saltare nel sacco. Saltate sul pavimento. Andate a sinistra e prendete una rana. Mettetela nel cavo (il terzo davanti a voi) e salterà fuori una grande rana. Prendetela e tornate indietro. Andate verso il rampicante a ovest e lasciate la rana nel sacco.
Aspettate che la rana fugga e vi condurrà in pratica all'entrata.
Nella cava dirigetevi a destra e troverete una cesta con una bella spada al suo interno. Andate a nord, quindi a est per trovare un'altra cesta.
Uscite fuori e AVETE FINITO!!!

LA CASCATA DI VINCENT

Si trova nel continente a ovest; nel centro del continente. Per arrivarci usate un chocobo nero o d'oro. Potrete usare anche un sottomarino.
Entrate nella stanza con Vincent nel party e incontrerete una ragazza proveniente dal passato del nostro eroe. In quest'area comunque troverete tutti oggetti di Vincent come la 4 Limit e l'ultima arma.

LA CAVA A OVEST (Utai)

La cava si trova nel continente più a ovest; precisamente ad est delle montagne. Ci arriverete sempre con l'uso di chocobo nero o d'oro. Entrate nella cava e non vedrete assolutamente nulla se non una luce gialla; avvicinatevi e prendete la materia.

LA SECONDA CAVA A OVEST (North corel area)

Si trova sempre nel continente a ovest e l'entrata è coperta da un ruscello che dovrete attraversare. Usate un chocobo nero o d'oro.
Una volta entrati noterete la bella presenza di una ricca materia

LA CAVA A SUD (Mideel Area)

Si trova nella penisola a nord nel continente più a sud. In pratica la raggiungete tramite l'uso dei soliti chocobo (consiglio quello d'oro). Con quello d'oro (che vi consiglio) è sufficiente andare a sud-est dalla fattoria dei chocobo, attraversare l'acqua e raggiungere la penisola.
Anche questa cava è vuota apparentemente, ma al suo interno troverete una materia bella che pronta.

LA CAVA A NORD (Round Isle)

In pratica si trova nell'isola non segnata sulla carta (la seconda presa in esame sopra). Per arrivarci usate il classico Chocobo d'oro (che vi straconsiglio) per volare sull'isola e atterrate sulle montagne.
Nella cava troverete nientepopodimeno che... la summon più potente di tutto il gioco!!! La mitica Knights of the round!!!

TATTICHE PER ELIMINARE SEPHIROT

Probabilmente in tutto *FF7* non c'è un mostro davvero difficile da abbattere, fatta eccezione per le Weapon, che però sono fattibili tranne quella del deserto davvero tosta. L'unico ostacolo davvero grosso è costituito da Sephirot, il mostro finale. Qui di seguito trovete delle tattiche più o meno efficaci per sconfiggerlo in breve tempo. Sono divise a seconda delle trasformazioni:

REVERSE SEPHIROTH

Si tratta in pratica del primo scontro che affronterete e sarete costretti ad eliminare le 4 varianti che vi attaccheranno. Usate parecchio sia l'Haste che il Wall (il 4 livello della Barrier Materia) e usate i vostri attacchi più potenti più volte che potete. Potrete cambiare più volte il party, ogniqualvolta che sconfiggerete una parte di Sephiroth. Uccidete la parte C (quella con 10000 di energia) per prima e poi sterminate il resto del corpo. Usate anche la Knights of The Round Materia che dovrebbe ucciderlo in un colpo o quasi. Consiglio vivamente il fatto che vi sia Cloud (direi ovviamente) nel party.

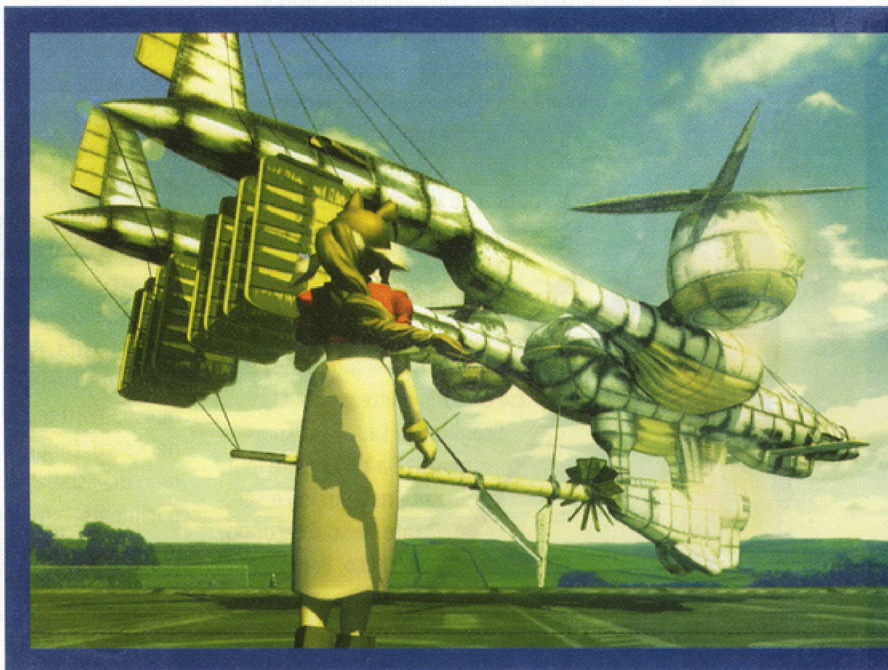
Una volta ucciso Sephiroth Reverse apparirà il normale Sephiroth e sarà il suo turno...è tempo di morire!!

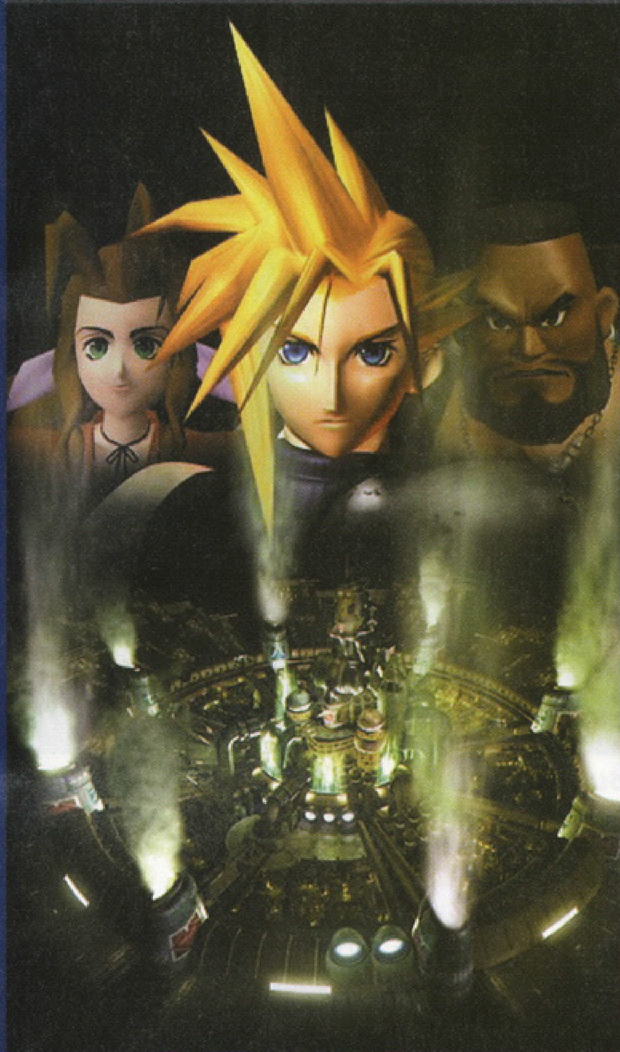
SERAPH SEPHIROTH

Usate spessissimo il Cure, e le vostr migliori magie come l'Ultima, ma soprattuto l'immensa Knights of the Round che diventa necessaria in pratica per finire il gioco. Dovrete arrivare a questo mostro con un livello ALTO, esercitatevi sempre, non scappate durante le battaglie e raggiungete almeno il 75 livello per avere la sicurezza di poterlo uccidere.

L'AVVENTURA DI YUFFIE

Allora eccoci alla seconda area bonus con un bel po' di roba da fare... Avvertenza unica è che dovrete fare il tutto entro i primi due CD, non è possibile infatti svolgere questa sotto-avventura nel terzo CD.
Andate verso la punta estrema del continente a ovest





(in pratica si tratta di una cima a sud). Seguite la strada che si snoda lungo una curva; quando arriverete a questa curva sarete interrotti da Yuffi che vi ruberà tutte le materia che avete o quasi (riesce infatti a rubarvene circa 50 massimo, quindi se ne avete di più vi saranno lasciate) e vi lascerà l'allegra compagnia di due guardie Shin-Ra. Eliminatele pure e recatevi nella città di Uutai. Appena giunti, Yuffie vi noterà e scapperà via (con le nostre materie...) Andate nell'angolo in alto a sinistra e seguite la strada che vi porterà in un cortile con una pagoda. Entrate nell'edificio a destra e arrivate fino alla stanza col tizo che dorme; entrate e svegliatelo pure. Dopo aver appreso che si tratta di Godoo (il padre di Yuffie), continuateci a parlare finché non si alza.

DIAVOLERIE VOLANTI

In questo gioco sono presenti diversi aggeggi volanti ed ecco di seguito la lista con il luogo in cui trovarli:
1) Midgar nel settore 5
2) Cosmo Canyon vicino al negozio d'armi
3) Cosmo Canyon nella locanda
4) Shinra HQ al primo piano
5) Utai
Non è necessario prenderle in ordine.

Arriverà Yuffie e voi dovrete inseguirla; vi accorgerete che è scomparsa ma niente paura riavrete le vostre materie. Recatevi nella stanza a fianco a quella di Godoo ed esaminate il muro a destra. Scoprirete un passaggio segreto che vi condurrà dritti dritti a una bella arma per Red XIII. Tornate indietro e andate nella stanza a sinistra dall'entrata dove potrete passare un bella nottata gratis oppure esaminare il muro sulla sinistra e vedere un altro bel passaggio segreto che vi condurrà ad un'altra bella arma. Tornate nella città e dirigetevi verso il "ristorante" e incontrerete i Turks. Parlateci pure e recatevi all'Item Shop. Non troverete la solita donna, ma anzi il negozio sarà deserto; aprite la cesta e prendetevi la materia che vi sarà prontamente rubata da Yuffie che salterà fuori all'improvviso. Uscite dal negozio (più avvelenati che mai direi) e andate verso l'estremità a sud-est della città. Entrate nell'edificio vicino l'entrata della città in pratica ed esaminate il pannello a sinistra; salterà fuori Yuffie che scapperà non appena vi vedrà; inseguitela di fuori e andate verso il ristorante. Osservate il vaso fuori dal locale e vi accorgerete che si sta muovendo; avvicinatevi e premete il cerchio più volte finché non salterà fuori Yuffie. Essendo circondata e in trappola vi condurrà nella sua casa. Dopo la scenetta dei soldati, vi ritroverete nella casa di Yuffie. Nel momento in cui scenderà le scale seguitela e prendete l'arma di fronte al muro. Parlate con Yuffie e quando sarete liberi di muovervi esaminate le leve nella stanza dietro; premete una delle due indifferentemente. Verrete imprigionati in una gabbia, l'ennesima trappola posta da Yuffie. Esaminate nuovamente le leve e sarete liberi; uscite dalla casa.
Andate nel cortile grande dove c'è la pagoda e sarete liberi di accedere nell'edificio a sinistra; salite le scale ed esaminate il campanello. Troverete una porta nascosta oltre la quale troverete Yuffie che è stata presa ostaggio da Don Corneo, il tizio che già vi aveva giocato al Wall Market; oltre alla nostra eroina anche Iirina è nelle sue mani. Seguitelo e aprite tutte le ceste che trovate per prendere i vari oggetti. Salite le scale e vi ritroverete nella casa di Godoo dove tre simpatici soldati ShinRa vi faranno una bella festa. Eliminateli e andatevene.
Incontrerete Rudo e Reno e dopo averci parlato recatevi nell'angolo a nord-est della città. Seguite la strada che vi condurrà verso la grande statua di Dachao; parlate con i Turks, continuate per la strada fino al bivio e proseguite a nord. Arrivate all'entrata della cava bloccata da Rudo; basterà parlare con lui che entrerà nella cava. Entrate nella grotta e aprite la cesta contenente un'arma per Cid. Parlate nuovamente con Rudo e andatevene dalla cava. Recatevi a sud da Corneo che sta tra-



ISOLE NASCOSTE

In questo gioco sono presenti due isole non segnate dalla cartina. Per raggiungerle leggete pure di seguito:
Dirigetevi a sud dal Cosmo Canyon con l'Highwind, quindi procedete a ovest e vederete un'isoletta non segnata dalla mappa. Atterrate con l'Highwind nella parte erbosa e cominciate a girarci a vuoto; incontrerete un mostro proveniente da FF3 da cui, una volta sconfitto, otterrete la Rename Card la cui utilità è, indovinate un po', quella di cambiare i nomi...
Per arrivare alla seconda isola ovviamente il percorso cambia (geniale direi...): andate verso le due isole vicine (nord-est). Andate a nord e arriverete verso un'isola ovale. C'è un'entrata fra le cave, procedete pure. In quest'isola c'è un bel po' di roba da fare e tutto è scritto nel bonus Area..



ELENCO DELLE ARMI

Come per le materie eccovi un box riservato all'ellenco di TUTTE le armi di ciascun personaggio, comprese le più potenti. Confrontate anche queste con le vostre in possesso e sbizzarritevi nella caccia nel caso ve ne mancasse qualcuna. Sono in ordine di potenza.

CLOUD
Buster Sword
Mithril Saber
Butterlfly Edge
Enhance Sword
Ogre Nix
Crystal Sword
Force Eater
Rune Blade
Murasame
Nail Bat
Apocalypse
Ragnarok
Ultima Weapon

TIFA
Leather Glove
Metal Knuckle
Mithril Claw
Grand Glove
Tiger Fang
Daia Knuckle
Dragon Claw
Crystal Glove
Motor Drive
Platinum Fist
Kaiser Knuckle
Army Cotton Gloves
Over Throw
Master Fist
God Hand
Premium Heart

BARRETT
Gatling Gun
Assault Gun
Cannonball
Atomic Shissor
Hard Vulcan
Chainsaw
Micro Laser
A.M. Cannon
Double Machine Gun
Drill Arm
Solid Bazooka
Rocket Punch
Enemy Launcher
Pile Banker
Maximum Ray
Missing Score

AERITH
Guard Rod
Mithril Rod
Full Metal Rod
Strike Rod
Prism Rod
Aurora Rod
Wizard Rod
Confusion Rod
Fairy Tail
Umbrella
Princess Guard

scinando malamente Yuffie e Iirina verso la statua. Parlate con lui che vi manderà un allegro mostro incontro. Ucciso l'essere, Corneo vi sottopporrà una domanda con tre opzioni possibili: sceglietene una qualunque e vedrete il Don tentare di uccidere Iirina e Yuffie e vedrete Reno e Rudo intervenire per fermare il pervertito. Tornati alla casa di Yuffie, vi saranno restituite tutte le materie rubate dalla selvaggia...
Vi ritroverete nella mappa generale. Rientrate a Uutai ed entrate nell'edificio vicino la casa di Yuffie.
Lo troverete infestato di gatti, salite sopra e troverete una materia nuova.
Recatevi alla pagoda e parlate con il tizio sulle scale (Goorikii); vi verrà spiegato che se volete Yuffie potrà combattere da sola con ciascuno dei cinque boss. Scegliete la prima opzione per accettare. Dovrete combattere i boss di tutti e cinque i piani. Una volta sconfitto l'ultimo (Godoo) vi verrà consegnata la Summon Matheria. Per sconfiggerli efficacemente seguite queste istruzioni:

GORIKII
Proteggetevi usando spesso il Cure su di voi e usate come attacco il Death Blow per fare parecchio dolore. Ricordatevi che il Boss può usare la barriera che tuttavia è facile da abbattere.

SHEIKU
In pratica con lui può funzionare la stessa strategia di Gorikii con la variante costituita dal fatto che potete provare a usare la barriera su di voi per diminuire i danni.

CHEHOFU
Curatevi molto spesso visto e considerato che sarete più volti paralizzati; usate il Cure, la Barriera e continuate a usare la Death Blow.

SUTANIFU
La tattica è pressocché uguale a quella precendente; in definitiva potete provare anche altri tipi di attacchi visto che si tratta, forse, del più facile fra i 5.

GODOO
Ovviamente si tratta del più difficile essendo l'ultimo; per sconfiggerlo una cosa che vi aiuterà molto è il togliergli parecchi MP con oggetti vari o con l'Enemy Skill (il Magic Hammer) e rendervi in modalità Berserk per fargli parecchio dolore (usate tipo l'Hyper).
Sopravvivete usando anche il Cure e la barriera anche se quest'ultima influira molto poco.
Uccidetelo e otterrete la 4 Limit di Yuffie.

NON VI CAPITERÀ PRATICAMENTE MAI

Questo segreto è stato scovato dall'autore della più grande guida di *FF7* che si trova su internet, ma non vi capiterà mai, a meno che non lo ricerchiate specificatamente; in questo caso non è comunque sicuro che ci riusciate.
Comunque per onor di cronaca devo riferirvi il tutto; quando raggiungerete un livello di energia composto da 7777 con almeno un personaggio, quando avrete un incontro succederà una cosa inaspettata.
Comparirà una scritta che dice "All 7 Fever" ed il personaggio in questione (quello con 7777 di energia) comincerà ad attaccare i nemici, da solo, togliendo 7777 di energia SEMPRE a qualsiasi nemico anche se quest'ultimo fosse protetto da qualsivoglia barriera.
Molto difficile comunque e non sempre fattibile.

ELENCO DELLE MATERIE PIU' RARE

Questo box vi darà una mano nel localizzare le materie più rare indicandovi il modo e il luogo esatto dove prenderle.

CONTAIN

La trovate a Mideel e seguite le istruzioni per ottenerla. Recatevi nella città nel continente a Sud e date da mangiare il Chocobo ultra frenetico (ottimo termine già...) Fategli mangiare il mangime da 1.500 gil acquistato alla fattoria dei Chocobo. Esaminate il chocobo e scegliete la prima e la 5 opzione (in successione) ed avrete in mano la materia.

ULTIMA

Otterrete questa materia (che si trova a North Corel) se riuscirete a salvare la città. Nel caso in cui non ci riusciate la potrete comprare in una delle carrozze del treno per 50.000 gil.

MYSTIFY

La trovate nel Cosmo Canyon.

DOUBLE CUT

La trovate fra i resti dell'aereo distrutto.

MIME

La trovate nella Cava ad Ovest, una delle zone Bonus.

HP-MP

Troverete anche questa materia in una delle zone Bonus e più precisamente nella seconda cava a ovest (a nord Corel).

MP ABSORB

La troverete ad Uutai svolgendo la sotto avventura di Yuffie.

QUADRA MAGIC

Per prenderla dovrete andare nella cava a sud, una delle zone bonus.

LA BATTAGLIA URA

Nella Gold Saucer come sapete è possibile far combattere un personaggio del party nell'arena e tramite la vittoria è possibile fare diverse cose tra cui prendere la 4 Limit di Cloud (32000 punti necessari). Esiste però una particolare variante di questa battaglia, l'URA appunto. E' necessario possedere Cloud nel proprio party ed averlo equipaggiato con l'ultima arma e l'ultima Limit. Posizionate sull'arma una doppia Summon e parlate con la tizia nell'arena che vi inviterà a partecipare all'URA Battle; in pratica invece dei soliti mostri compariranno dei veri e propri boss e nel caso in cui riusciate a batterli tutti vi verrà consegnata una bella ed esplosiva materia...la Final Attack!!

ELENCO DELLE ENEMY SKILL

Di seguito trovate tutto l'elenco delle Enemy skill, quelle magie cioè che potrete riccamente prendere in prestito dai nemici nel caso siate equipaggiati con la materia Enemy Skill appunto.

Beta, Martora Magic, Level 4 self, White wind, Aqua Breath, Tryne, Song of the frog, Mighty Guard, Magic Hammer, Death Sentence, Death Force, Flame Blaster e Laser, le trovate nel primo CD.

Smelly Breath, Chocobokle, Goblin Punch, Magical Breath e Shadow Flare (la prendete dalla wepon che svolazza) nel secondo CD.

Level 5 Death, Angel's Wisper, Death Roulette, Dragon Force e What ??? (il nome lo lascio così... è bellissimo) dal terzo CD.

SNEAK ATTACK, COUNTER MAGIC

Le otterrete nel caso in cui facciate risultato nella corsa dei chocobo alla Gold Saucer.

FINAL ATTACK

Per prenderla dovrete partecipare e vincere all'URA Battle.

STEAL AS WELL

Nella caverna a Uutai durante la sottoavventura di Yuffie.

ODIN

Per prendere questa summon dovrete aprire la cassaforte a Nivelheim.

LEVIATHAN

La otterrete dopo aver finito la sottoavventura di Yuffie.

ALEXANDER

Per prenderla dovrete andare nell'estremità a est nel continente a nord vicino la casa del vecchio.

PHOENIX

Vincete la battaglia del Fort Condor.

BAHAMUT FROM ZERO

Dovrete essere in possesso delle altre due summon Bahamut e dirigervi al Cosmo Canyon dopo essere stati nella città degli antichi con il vecchio per toccare la roccia blu.

TYPHOON

Si trova in sacco vicino un rampicante nell'Old Forest (dovrebbe essere la terza zona)

KNIGHTS OF THE ROUND

Per prendere la più potente magia di tutto il gioco dovrete recarvi nella seconda isoletta nascosta. Necessario in pratica un chocobo d'oro.

PSW Piermaria Mendolicchio

CID
Spear
Slash Pike
Trident
Pole Axe
Partisan
Serpent Halberd
Javelin
Glow Lance
Mop
Dragon Lance
Venus Gospel

YUFFIE
Juuji Shuriken
Boomerang
Windmill
Crescent Moon Ring
Hawk Eye
Crystal Cross
Wind Slasher
Twin Viper
Manji Shuriken
Super Ball
Fuma Shuriken
Rising Sun
Kari x
Irreconciliable

CAIT SITH
Yellow Megaphone
Green Megaphone
Blue Megaphone
Red Megaphone
Crystal Megaphone
White Megaphone
Black Megaphone
Silver Megaphone
Gold Megaphone
Starlight Phone
Marvelous Cheer

VINCENT
Quicksilver
Super
Landal
Raiatto
Winchester
Peacemaker
Bantorain
Longbarrel R
Silver Jewel Gun
Sniper CR
Highbrow st
Outsider
Death Penality

RED XIII
Mithril Clip
Giyaman Hairpin
Silver Beretta
Gold Beretta
Adamant Clip
Crystal Comb
Magic Comb
Platinum Beretta
Battle Clip
Kanzashi
Seraph Comb
Behimot Horn
Spriggan Clip
Limited Moon

Prodotto da Capcom
Sviluppato da Interno
Distribuito in italia da Sony Computer
Prezzo L. 92.000
Sito internet www.capcom.com

STREET FIGHTER ALPHA 3

Troppi personaggi, dannazione. Troppe mosse. Troppi segreti. Troppo bello, però. Questo è Street Fighter Alpha 3 e quello che segue è tutto ciò che dovrete sapere a riguardo.

Nelle dieci pagine che seguono, in quella che potremmo definire una "soluzione completa" del gioco, vi sveleremo come sbloccare tutte le modalità di gioco, come ottenere i personaggi segreti, come eseguire tutte le mosse di tutti i personaggi (compresi quelli segreti) più un paio di chicche ancora. A cosa vi servirà tutto ciò? A essere sicuri, dopo aver letto tutto, che se perdete ancora contro i vostri amici è solo perché siete irrecuperabili. Detto questo, cominciamo pure.

MOSSE GENERICHE

Le mosse che seguono sono comuni a tutti i personaggi e sono la base dello Street Fighting. Imparate per bene queste, prima di dedicarvi allo studio dei singoli personaggi.

DIFESA
Tenete premuto I. Può essere effettuata anche in aria.

DIFESA BASSA
Tenete premuto GI.

RECUPERO DA TERRA
CC quando siete al tappeto

RECUPERO ALL'INDIETRO
CC e poi A quando siete al tappeto

RECUPERO IN ARIA (NORMALE)
PP in aria

RECUPERO IN ARIA (AVANTI)
A + PP in aria

RECUPERO IN ARIA (INDIETRO)
I + PP in aria

PROVOCAZIONE
I / A + Select

PRESA
I / A + PP / CC (solo vicino all'avversario; anche in aria)

FAR DANNO CON LE PRESE
Tasto direzionale + P / C durante una presa

TECH. HIT
Dopo una presa A + PP / CC

RIDUZIONE DANNI
Tasto direzionale + P / C mentre venite colpiti

RECUPERO DALLO STORDIMENTO
Tasto direzionale + P / C durante lo stordimento

GUARD PROTECTION
I / GI per bloccare prima di un attacco

COUNTER HIT
Colpite l'avversario mentre cerca di colpire voi

ALPHA COUNTER
Mentre vi parate, A + stesso P + C (solo a terra)

CUSTOM COMBO
Premete lo stesso P + C (aria)

REVERSAL
Eseguite una mossa speciale mentre vi alzate da terra

ADON



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Jaguar Carry	I/A + PP	XZV
Jaguar Slam	I/A + CC	XZV
Jaguar Stab *	Qualsiasi direzione tranne S/G + PP	XZV
Jaguar Throw *	Qualsiasi direzione tranne S/G + CC	XZV
Rising Jaguar	A,G,GA + C	XZV
Jaguar Kick	I,G,GI + C	ZV
Jaguar Kick	C in aria	X
Jaguar Tooth	Luna I + C	XZV
Jaguar Crunch	A + PM	XZV
Jaguar Revolver	Quarto A, Quarto A + C	Z
Jaguar Varied Assault	Quarto A,G,GA + P	XZ
Jaguar Thousand	P durante un Jaguar Varied Assault	XZ
Jaguar Assassin	C durante un Jaguar Varied Assault	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Rising Jaguar	
Zero Counter (V-ISM):	Jaguar Assassin	
Attacchi Variabili V-ISM:	I + CF	

BIRDIE

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Bull Spike	I / A + PP	XZV
Bad Throw	I / A + CC	XZV
Bad Scrap *	Quals. Dir. (tranne S/G) + PP	XZV
Bull Head	Caricate I,A + P	XZV
Bull Horn	Premete e lasciate PP/CC	XZV
Murderer Chain	360 + P	XZV
Bandit Chain	360 + C	XZV
Body Slam	S, G + PF	XZV
Bull Drop	A + CF	XZV
Bad Hammer	Se vi colpiscono due volte avvicinatevi e premete PF, tenendo premuto S	X
The Birdie	Caricate I,A,I,A + P	XZ
Bull Revenger	Quarto A,G,GA + P/C	Z
Alpha Counter	(Z-ISM):	PL Bullhead
Alpha Counter (V-ISM):	Standing Heel Kick	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PF	



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Rainbow Suplex	I/A + PP	XZV
Stardust Drop *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Crescent Line *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Rolling Crystal Flash	Caricate I,A + P	XZV
Scarlet Terror	Caricate GI,A + C	V
Sky High Claw	Caricate G,SI~SA + P	XZV
Flying Barcelona Attack	Caricate G,SI~SA + C, I / A + P	XZV
Izuna Drop	Caricate G,SI~SA + C, I / A, dir. + P	XZV
Cabe Hari Tsuki	Caricate G,SI~SA + CCC	XZV
Backslash	PPP	XZV
Short Backslash	CCC	XZV
Cosmic Smart	A + CF	XZV
Sankaku Tobi	Saltate contro un muro, A	XZV
Rolling	Caricate GI,GA,GI,SI~SA + C, e poi...	
...Barcelona Attack	Muovetevi I/A, premete P una volta vicini	XZ
...Izuna Drop	Muovetevi I / A, quals. dir. e P una volta vicini	XZ
Hari Tsuki Rolling...	Caricate GI,GA,GI,SI~SA + CCC, poi...	
...Barcelona Attack	Muovetevi I / A, premete P una volta vicini	XZ
...Izuna Drop	Muovetevi I / A, quals. dir. + P una volta vicini	XZ
Scarlet Mirage	Caricate I,A,I,A + C	Z
Red Impact	Caricate I,A,I,A + P a Livello 3	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Claw Swipe in piedi	
Alpha Counter (V-ISM):	CF in basso	



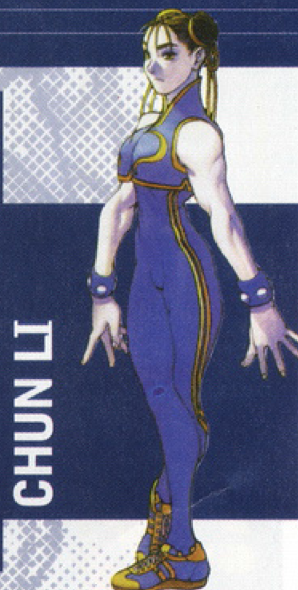
VEGA

BLANKA



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Wild Fang	I / A + PP	XZV
Jungle Slam *	Quals. Dir. (tranne S/G) + PP	XZV
Wild Shoot *	Quals. Dir. (tranne S/G) + CC	XZV
Electric Thunder	P ripetutamente	XZV
Rolling Attack	Caricate I,A + P	XZV
Backstep Rolling	Caricate I,A + C	XZV
Vertical Rolling	Caricate G,SS + C	XZV
Surprise Forward	CCC / A + CCC (SS~A~G + CCC)	XZV
Surprise Back	I + CCC (SI~GI + CCC)	XZV
Rock Crush	Da vicino, I / A + PM	XZ
Rock Crush	I + PM	V
Amazon River Run	GA + PF	XZV
Ground Shave Rolling	Caricate I,A,I,A + P	XZ
Tropical Hazard	Caricate GI,GA,GI,SA + C, premete P / C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Vertical Rolling	
Alpha Counter (V-ISM):	CF in basso	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PL / CL / CM	

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Coshu Tou	I / A + PP	XZV
Ryusei Raku *	Quals. Dir. (tranne S/G) + PP	XZV
Kikou Ken	Luna A + P	ZV
Sen'en Shuu	Luna I + C	ZV
Hyakuretsu Kyaku	C ripetutamente	XZV
Tenshou Kyaku	Caricate G,S + C	ZV
Tenshou Kyaku	Caricate G,S + C (solo reversal)	X
Sou Hakkei	Caricate I,A + P	X
Spinning Bird Kick *	Caricate I,A + C	X
Kouhou Kaiten Kyaku	GA + CM	XZV
Kaku Kyaku Raku	GA + CF	XZV
Yousou Kyaku	G + CM in aria	XZV
Sankaku Tobi	Saltate contro il muro e poi A	XZV
Kikou Shou	Quarto A, Quarto A + P	Z
Senretsu Kyaku	Caricate I,A,I,A + C	XZ
Hazan Tenshou Kyaku	Caricate GI,GA,GI,SA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF Sou Hakkei	
Alpha Counter (V-ISM):	CM in basso	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + CM / CF / PF	



CHUN LI



T. HAWK

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Choke hold	I / A + PP	XZV
typhoon head slam	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Condor Dive	PPP dopo un salto	XZV
Condor Spire	I,G,GI + P	ZV
Tomahawk Buster	A,G,GA + P	XZV
Mexican Typhoon	360 + P	XZV
Heavy Body Press	S, I / A, G + PF	XZV
Raging Typhoon	720 + P	XZ
Canyon Splitter	Quarto A,Quarto A + P	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF da vicino	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CM / CF	

SIMBOLI E ABBREVIAZIONI

Nelle prossime pagine troverete le mosse di tutti i personaggi. La lista di tutte le mosse è molto lunga e sarebbe impossibile proporvela senza abbreviazioni. Eccovi quindi la legenda di tutte le abbreviazioni che troverete da ora in avanti.

DIREZIONI

S = su (croce direzionale in alto)
G = giù (croce direzionale in basso)
I = indietro (croce direzionale a sinistra se il vostro personaggio guarda da sinistra verso destra, croce direzionale a destra se il vostro personaggio guarda da destra verso sinistra)
A = avanti (croce direzionale a destra se il vostro personaggio guarda da sinistra verso destra, croce direzionale a sinistra se il vostro personaggio guarda da destra verso sinistra)
SI = su e indietro
SA = su e avanti
GI = giù e indietro
GA = giù e avanti
Quarto A = quarto di luna in avanti (ovvero: G, GA, A)
Quarto I = quarto di luna all'indietro (ovvero: G, GI, I)
Luna A = mezza luna in avanti (ovvero: I, GI, G, GA, A)
Luna I = mezza luna all'indietro (ovvero: A, GA, G, GI, I)
360 = cerchio completo sulla croce direzionale (I, SI, S, SA, A, GA, G, GI)

COLPI

PL = pugno leggero
PM = pugno medio
PF = pugno forte
CL = calcio leggero
CM = calcio medio
CF = calcio forte
P = qualsiasi pugno
C = qualsiasi calcio
PP = due pugni insieme
PPP = tre pugni insieme
CC = due calci insieme
CCC = tre calci insieme

ALTRE ABBREVIAZIONI

AC = Alpha Counter
CC = Custom Combo
SC = Super Combo
* = La mossa si può eseguire anche in aria
~ = Va bene qualunque cosa da un punto a un altro (per esempio SI~SA)
/ = Va bene sia l'una che l'altra cosa (cioè P/C significa pugno oppure calcio, indifferentemente)

Nelle liste di mosse di ciascun personaggio, le lettere Z, X, V stanno a indicare se è possibile eseguire la mossa rispettivamente nelle modalità Z-ISM, X-ISM, V-ISM.

SBLOCCA TU CHE SBLOCCO ANCH'IO

Le cose da sbloccare sono veramente tante. E lo si può fare in due modi: o giocando come dei forsennati per un numero corposo di ore o portare a termine particolari "missioni". Vediamo nel dettaglio cosa si può ottenere e come.

MODALITÀ CLASSICAL
Finite la modalità Arcade a livello di difficoltà 4 oppure giocate per tre ore di seguito.

MODALITÀ MAZI
Finite la modalità Arcade a livello di difficoltà 4 oppure giocate per quattro ore di seguito.

MODALITÀ SAIKYOU
Finite la modalità Arcade a livello di difficoltà 4 oppure giocate per cinque ore di seguito.

Premete select quando avrete ottenuto le modalità segrete

MODALITÀ TEAM BATTLE
Completate il primo percorso cinese nella modalità World Tour oppure aspettate 16 ore.

MODALITÀ SURVIVAL BATTLE
Nel World Tour Impegnatevi per ottenere un Clear Point di 48106, altrimenti rassegnatevi ad aspettare un'intera giornata (24 ore).



CODY

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Prisoner Throw	I / A + PP	XZV
Bad Stamp	I / A + CC	XZV
Guilty Stamp *	Quals. Dir. (tranne S/G) + CC	XZV
Bad Stone	Quarto A + P	XZV
Fake Throw	Quarto A + Select	ZV
Ruffian Kick	Quarto A + C	XZV
Criminal Upper	Quarto I + P	XZV
Bad Spray	I,GI,G + P (solo reversal)	XZV
Tokushu Koudou: Knife Hiroi	G + PP vicino a un coltello	XZV
Tokushu Koudou: Knife Kougeki *	Armati, P	XZV
Tokushu Koudou: Knife Nage	Armati, Quarto A + P	XZV
Stomach Blow	A + PM	XZV
Crack Kick	A + CF	XZV
Yoke	I/GI quando vi attaccano	V
Final Destruction	Quarto A, Quarto A + P	XZ
Dead End Irony	Quarto A, Quarto A + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Presa di Spalle	
Alpha Counter (V-ISM):	G + CF	

Cosa succede quando Cody è armato di coltello
Tutti i pugni di Cody possono annullare le mosse avversarie tranne il PF. I pugni infliggono danno maggiore anche se l'avversario si difende. Il Bad Stone è sostituito dal Knife Nage. Il coltello attraversa gli attacchi tipo Hadoken e simili (palle di fuoco, insomma). Il coltello viene perso quando si è colpiti, durante una presa o usando la provocazione.

DHALSIM

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Yoga Smash	I / A + PP	XZV
Yoga Throw	I / A + CC	XZV
Yoga Trip *	Quals. Dir. (tranne S/G) + PP	XZV
Yoga Fire	Quarto A + P	XZV
Yoga Flame	Luna I + P	ZV
Yoga Flame	Luna A + P	X
Yoga Blast	Luna I + C	ZV
Yoga Blast	Luna A + C	X
Yoga Escape	I,GI,G + C (solo reversal)	ZV
Yoga Teleport	A,G,GA / I,G,GI + PPP / CCC	X
Yoga Teleport *	A,G,GA / I,G,GI + PPP / CCC	ZV
Yoga Shock	I + PL (ten. premuto e attaccare)	Z
Yoga Palm	A + PL	ZV
Drill Zutsuki	In aria G + PF	XZV
Drill Kick	In aria G + C	XZV
Kuuchuu Khouhatsu	In aria Select	ZV
Yoga Tempest	Luna A, Luna A + P	X
Yoga Inferno	Quarto A,G,GA + P	Z
Yoga Strike	Quarto A,G,GA + C	Z
Yoga Stream	Quarto I, Quarto I + P	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PM da vicino	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF da lontano	

Simpatia: per far apparire la moglie di Dhalsim premete PL + CF prima di un incontro. Non funziona nel Dramatic Battle e nel Training





GUY

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Seoi Nage	I / A + PP	XZV
Tsukami Nage	I / A + CC	XZV
Izuna Otoshi *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Bushin Izuna Otoshi	Quarto A + P, P da vicino	XZV
Izuna no Hiji Otoshi	Quarto A + P, P da lontano	XZV
Houzantou	Quarto I + P	XZV
Bushin Senpuu Kyaku	Quarto I + C	XZV
Hayagake	Quarto A + C	XZV
Hayagake: Kyuuteishi	Quarto A + CL,C	XZV
Hayagake: Kage Sukui	Quarto A + CM,C	XZV
Hayagake: Kubikari	Quarto A + CF,C	XZV
Hiji Otoshi	In aria G + PM	XZV
Kubi Kudaki	A + PM	XZV
Kamaitachi	GA + CF	XZV
Bushin Gokusa Ken	Da vicino PL,PM,PF,CF	XZV
Bushin-ryuu Seoi Nage	Da vicino PL,PM,PF, G + CF	X
Bushin-ryuu Seoi Nage	A + PM/PF durante lo Tsukami Nage	XZV
Sankaku Tobi	Saltate contro un muro, poi A	XZV
Bushin Hassou Ken	Quarto A,G,GA + P	Z
Bushin Gourai Kyaku	Quarto A,G,GA + C	Z
Bushin Musou Renge	Luna I, Luna I + P	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	G PF	
Alpha Counter (V-ISM):	G CM	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / CF / CM / CF	

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Tawara Nage	I / A + PP	XZV
Saba Ori	I / A + CC	XZV
Tsuriyane Nage *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Hyakuretsu Harite	P ripetutamente	XZV
Super Zutsuki	Caricate I,A + P	XZV
Super Hyakkan Otoshi	Caricate G,S + C	XZV
Ooichou Nage	360 + P	XZV
Flying Sumo Press	S CM	ZV
Flying Sumo Press	G CM	X
Hiza-geri	A + CM	ZV
Hiza-geri	I/A + CM	X
Harai-geri	A + CF	ZV
Harai-geri	I/A + CF	X
Oni Musou	Caricate I,A,I,A + P	XZ
Fuji Oroshi	Caricate I,A,I,A + C	Z
Orochi Kudaki	720 + P (Liv. 3)	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	





Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Ansatsu Ken: Sou-ryuu *	PPP	ZV
Juraku	I / A + PP	XZV
Houzen	I / A + CC	XZV
Shuuga *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Hyakurenkou	P ripetutamente	XZV
Gekirou	A,G,GA + C, C	XZV
Zan'ei	Quarto A, Quarto A + P	XZ
Shitenshuu	Quarto I, Quarto I + P	Z
Ansatsu Ken: Ki-ryuu *	CCC	ZV
luraku	I / A + PP	XZV
Houzen	I / A + CC	XZV
Shuuga *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
lasen	Caricate I,A + P	XZV
Duga	Caricate G,SI¨SA + C	ZV
Kyoutetsu	PM	XZV
Onkyou	PF	XZV
Kirou	G + PF	ZV
Satsu Jin	G + CL	ZV
Saizu	Saltate sull'avversario e CM	XZV
Uken Shakudan	In aria rapidamente CF due volte	ZV
Kouga	In aria Quarto I, Quarto I + C	Z
lakouha	Quarto A,G,GA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM) - Sou-ryuu:	CF Gekirou	
Alpha Counter (Z-ISM): - Sou-ryuu:	A Shakudan	
Alpha Counter (V-ISM):-Ki-ryuu:	Palm Thrust	
Alpha Counter (V-ISM):-Ki-ryuu:	Sou-ryuu PF	

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Seoi Nage	I / A + PP	XZV
Tomoe Nage	I / A + CC	XZV
Jigoku-guruma	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Gou Hadou Ken	Quarto A + P	XZV
Zankuu Hadou Ken	In aria Quarto A + P	XZV
Shakunetsu Hadou Ken	Luna I + P	XZV
Gou Shouryuu Ken	A,G,GA + P	XZV
Tatsumaki Zankuu Kyaku *	Quarto I + C	XZV
Zenpou Tenshin	Quarto I + P	ZV
Ashura Senkuu	A,G,GA / I,G,GI + PPP / CCC	XZV
Hyakki Shuu	Quarto A,SA + P	ZV
Hyakki Gou Zan	Quarto A,SA + P	ZV
Hyakki Gou Shou	Quarto A,SA + P, P	ZV
Hyakki Gou Sen	Quarto A,SA + P, C	ZV
Hyakki Gou Sai	Quarto A,SA + P, P da vicino	ZV
Hyakki Gou Tsui	Quarto A,SA + P, C da vicino	ZV
Tenma Cuujin Kyaku	SA, G + CM	XZV
Zugai Hasatsu	A + PM	XZV
Senpuu Kyaku	A + CM	XZV
Messatsu Gou Hadou	Luna I, Luna I + P	Z
Messatsu Gou Shouryuu	Quarto A,G,GA + P	Z
Tenma Gou Zankuu	In aria Quarto A,G,GA + P	Z
Shun Goku Satsu	PL,PL,A,CL,PF	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	PF Gou Shouryuuken	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / CM / PF / CF	

Attenzione: le mosse di Akuma vanno bene anche per il personaggio segreto Shin Akuma



MODALITÀ FINAL BATTLE
Finite l'Arcade a livello di difficoltà 7 oppure pazientate per 32 ore.

MODALITÀ DRAMATIC BATTLE
Bisogna sempre finire la modalità Arcade, ma stavolta a livello 8. Beh, potreste sempre aspettare 72 ore in alternativa...

Dual Battle (A + A Prime)
Dramatic Battle (A + B)
Debellate il Dramatic Battle prima con Juni e Juli e poi con la coppia d'oro Ryu – Ken.

Per accedere alle modalità Secret Battle, una volta ottenutele, basta recarsi nel menu principale. Le modalità A + A Prime e A + B, invece, si trovano nelle modalità Dramatic Battle.

SEQUENZA INIZIALE ALTERNATIVA
Questa la otterrete soltanto dopo 48 ore di gioco.

PERSONAGGI SEGRETI

Ci sono anche un po' di personaggi segreti da scoprire. Vediamo quali e come.

GUILE
Presente il World Tour Mode? Bene. Finite 19 percorsi e raggiungete (o superate) il livello 27. A questo punto portate a termine il percorso USA "vs Sakura". Recatevi nel menu di scelta dei personaggi ed ecco a voi Guile.

EVIL RYU
Sempre all'interno del World Tour raggiungete il livello 30. Quindi finite il percorso giapponese "vs. Ryu". Evil Ryu vi attende insieme agli altri personaggi.

EXTRA BALROG
World Tour Mode: finite il percorso bonus USA. Per selezionare, poi, questo personaggio tenete premuto L2.

SHIN AKUMA
World Tour Mode: portate a termine il percorso giapponese "VS Akuma". Prima, però, assicuratevi di aver raggiunto o superato il livello 31. Per selezionare questo personaggio tenete premuto L2.



BALROG

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Head Bomber	I / A + PP	XZV
Kuuchuu Head Bomber *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Dash Straight	Caricate I,A + P	XZV
Dash Upper	Caricate I,A + C	XZV
Dash Ground Straight	Caricate I,GA + P	ZV
Dash Ground Upper	Caricate I,GA + C	ZV
Buffalo Head	Caricate G,S + P	V
Buffalo Head	Caricate G,S + P (solo reversal)	Z
Turn Punch	PPP/CCC	XZV
Crazy Buffalo	Caricate I,A,I,A + P / C	X
Crazy Buffalo	Caricate I,A,I,A + P	Z
Gigaton Blow	Caricate I,A,I,A + C (Liv. 3)	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PL Buffalo Head	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CM / CF	

Per quanto riguarda il danno inflitto dal Turn Punch:

0 - 2 secondi	Livello 1
3 secondi	Livello 2
4 - 6 secondi	Livello 3
7 - 12 secondi	Livello 4
13 - 18 secondi	Livello 5
19 - 24 secondi	Livello 6
25 - 30 secondi	Livello 7
31 - 36 secondi	Livello 8
37 - 42 secondi	Livello 9
43+ secondi	Finale



M. BISON

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Deadly Throw	I / A + PP	XZV
Psycho Fall *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Psycho Shot	Caricate I, A + P	ZV
Psycho Crusher Attack	Caricate I, A + P	X
Double Knee Press	Caricate I, A + C	XZV
Head Press	Caricate G, S + C	XZV
Somersault Skull Diver	I/A + P dopo l'Head Press	XZV
Somersault Skull Diver	Caricate G, S + P, I / A + P	XZV
Bison Warp	A,G,GA / I,G,GI + PPP / CCC	ZV
Psycho Crusher	Caricate I, A,I,A + P	XZ
Knee Press Nightmare	Caricate I,A,I,A + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Bison Warp (alle spalle)	
Alpha Counter (V-ISM):	Palm Thrust	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CM / CF	



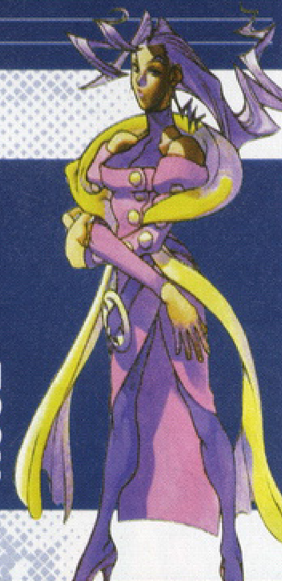
R. MIKA

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
German Suplex	I / A + PP	XZV
Brain Buster	I / A + CC	XZV
Headbutt	GI / GA + PP	XZV
Hip Buster *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Neck Breaker *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Flying Peach	Quarto I + P	XZV
Shooting Peach	Quarto I + C	XZV
Paradise Hold	360 + P	XZV
Daydream Headlock	360 + C, P/C rapidamente	XZV
Wingless Airplane	Luna I + C in aria	XZV
Flying Body Press	S, I/A, G + PF	XZV
Knee Drop	S, I / A, G + CL	XZV
Rainbow Sobat	A + CM	ZV
Raimbow Sobat	I/A + CM	X
Sliding	G + CF	XZV
Heavenly Dyanamite	720 + P, P/C rapidamente	Z
Rainbow Hip Rush	Quarto A,G,GA + P	Z
Sardine's Beach Special	Quarto A,G,GA + C	XZ
Hashiru	I/A dopo l'S.B.S	XZ
Dageki: J. Ocean Drop Kick	PL durante l'Hashiru	XZ
Dageki: Mika Sliding	PM durante l'Hashiru	XZ
Dageki: Mika Lariat	PF durante l'Hashiru	XZ
Tobikoshi	C durante l'Hashiru	XZ
Tobikoshi	Di corsa verso l'avv. durante l'Hashiru	XZ
Haigotori	P/C durante il Tobikoshi, dopodiché...	XZ
Moonsault Press	P dopo il Dageki	XZ
Missile Kick	C dopo il Dageki	XZ
Paradise Charge	Tenete premuto I/A dopo il Dageki	XZ
Wingless Airplane	I/A + C dopo il Dageki	XZ
Enzui Lariat	P dopo l'Haigotori	XZ
Enzui Drop Kick	C dopo l'Haigotori	XZ
Rainbow Suplex	I/A + P dopo l'Haigotori	XZ
Daydream Headlock	I/A + C dopo l'Haigotor	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	G PF	
Alpha Counter (V-ISM):	G CM	



KEN

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Jigoku-guruma	I / A + PP	XZV
Tsukami Nage	I / A + CC	XZV
Jigoku Fuusha *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
HadoKen	Quarto A + P	XZV
ShouryuKen	A,G,GA + P	XZV
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	Quarto I + C	XZV
Zenpou Tenshin	Quarto I + P	ZV
Zentou	Quarto A + Select	ZV
Inazuma Kakato Wari	A + CM	XZV
Ushiro Mawashi-geri	A + CF	XZV
Shouryuu Reppa	Quarto A,G,GA + P	XZ
Shinryuu Ken	Quarto A,G,GA + C, P/C rapidamente	Z
Shippu Jinrai Kyaku	Quarto I, Quarto I + C (Liv. 3)	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF ShouryuKen	
Alpha Counter (V-ISM):	CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / CM / PF / CF	



ROSE

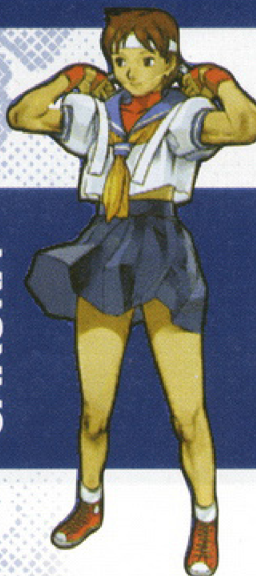
Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Soul Drain	I / A + PP	XZV
Soul Fade *	Qualsiasi direzione (tranne S/G + PP)	XZV
Soul Spark	Luna A + P	XZV
Soul Throw	A,G,GA + P	XZV
Soul Reflect	Quarto I + P	XZV
Soul Spiral	Quarto A + C	XZV
Sliding	GA + CM	XZV
Soul-piette	A + CF	ZV
Aura Soul Spark	Quarto I, Quarto I + P	Z
Aura Soul Throw	Quarto A,G,GA + P	XZ
Soul Illusion	Quarto A,G,GA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Soul Collect	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / CM / PF / CF	

Il Soul Reflect è una potente arma di difesa. Serve per respingere palle di fuoco e cose simili. Con il PL assorbe il colpo, con il PM lo respinge in avanti e con il PF in alto. Provate ad assorbire un colpo con il Soul Reflect e poi rilanciate con un Soul Spark. Infliggerete più danni al vostro avversario.



CHARLIE

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Dragon Suplex	I / A + PP	XZV
Knee Gatling	I / A + CC	XZV
Flying Buster Drop *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Airjack *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Sonic Boom	Caricate I,A + P	XZV
Somersault Shell	Caricate G,SS + C	XZV
Dash	A,A (va bene anche SA~GA,SA~GA)	ZV
Knee Bazooka	C durante il Dash	ZV
Knee Bazooka	I / A + CL	X
Jump Sobat	I / A + CM	XZV
Step Kick	I / A + CF	XZV
Spin Back Knuckle	PF	XZV
Somersault Justice	Caricate GI,GA,GI,SA + C	XZ
Sonic Break	Caricate I,A,I,A + P, P,(P),(P)	Z
Crossfire Blitz	Caricate I,A,I,A + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Spin Back Knuckle	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF	



SAKURA

Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Sakura-Jime	I / A + PP	XZV
Sailor Shoot	I / A + CC	XZV
Sailor Fly *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
HadoKen	Quarto A + P,P,P	XZV
Shou'ou Ken	A,G,GA + P	XZV
Sakura Otoshi	A,G,GA + C, P,P,P	ZV
Shunpuu Kyaku *	Quarto I + C	XZV
Flower Kick	A + CM	XZV
Shinkuu HadoKen	Quarto A, Quarto A + P	Z
Haru Ichiban	Quarto I, Quarto I + C	Z
Midare-zakura	Quarto A,G,GA + C	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	PM Shou'ou Ken	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CF	















KARIN

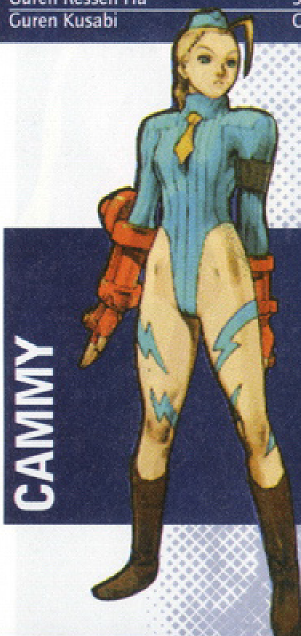


Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Yashiro Kuzushi	I / A + PP	XZV
Homura-geri	I / A + CC	XZV
Abise Yashiro Kuzushi (avanti)*	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Abise Yashiro Kuzushi (dietro)*	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Guren Ken	Quarto A + P,P	XZV
Hou Shou	A,G,GA + P	XZV
Mujin Kyaku	A,G,GA + C	XZV
Ressen Chou	I,G,GI + P	XZV
Ressen Khouchuu	P durante il Ressen Chou	XZV
Ressen Ha	Quarto A,SA + C	XZV
Yasha Gaeshi (Joudan)	Quarto I + P	XZV
Yasha Gaeshi (Gedan)	Quarto I + C	XZV
Arakuma Inashi	360 + C	XZV
Tsumuji-gari	A + CM	XZV
Kanzuki-ryuu Cou'ou Ken	Quarto A,G,GA + P	XZ
Kanzuki-ryuu Shinpikaibyaku	Quarto A,G,GA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	

Il Guren Ken può essere fermato al primo pugno ed essere continuato da altri attacchi che riportiamo di seguito. Ricordiamo il Guren Ken: Quarto A + P (senza il secondo pugno), dopo aver fatto questo aggiungete il resto per avere le seguenti mosse

Guren Hou Shou	A + P
Guren Hou Shou	P, P
Guren Mujin Kyaku	C
Guren Khouchuu	GA + P,P
Guren Yasha (Joudan)	I + P
Guren Yasha (Gedan)	I + C
Guren Ressen Ha	SS + C
Guren Kusabi	G + C

CAMMY



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Hooligan Suplex	I / A + PP	XZV
Frankensteiner	I / A + CC	XZV
Flying Neck Hunt *	Quals. Dir. (tranne S/G) + PP	XZV
Air Frankensteiner	Quals. Dir. (tranne S/G) + CC	XZV
Spiral Arrow	Quarto A + C	XZV
Cannon Spike	A,G,GA + C	XZV
Cannon Strike	SA, Quarto I + C	V
Cannon Revenge	Quarto I + P	V
Axle Spin Knuckle	Luna I + P	XZ
Hooligan Combination	Luna A, SA + P	XZV
Razor Edge Slicer	Non fate nulla dopo l'HC	XZV
Fatal Leg Twister	I/A + C da vicini dopo l'HC	XZV
Cross Scissor Pressure	I/A + C da vicino dopo l'HC	XZV
Spin Drive Smasher	Quarto A,G,GA + C	XZ
Reverse Shaft Breaker	Quarto I,G,GI + C,P/C rapidamente	Z
Ciller Bee Assault	Caricate GI,GA,GI,SA + C a Liv. 3	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF da fermi e da lontano	
Alpha Counter (V-ISM):	CF Cannon Spike	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + P/C	

ZANGIEF



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Back Drop	I / A + PP	XZV
Kamitsuki	I / A + CC	XZV
Stomach Claw	GI / GA + PP	XZV
Piledriver	GI / GA + CC	XZV
Flying Piledriver *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Double Lariat	PPP, I / A	XZV
Quick Double Lariat	CCC, I / A	XZV
Screw Piledriver	360 + P	XZV
Flying Powerbomb	360 + C	XZV
Atomic Suplex	360 + C da vicino	XZV
Banishing Flat	A,G,GA + P	ZV
Banishing Flat	A,GA,G + P	X
Body Press	S, I / A, G + PF	XZV
Double Knee Drop	S, I / A, G + CL / CM	XZV
Kuuchuu HeaGlutt	S, S + PM / PF	XZV
HeaGlutt	A + PF	XZ
HeaGlutt	A + PM	V
Dynamite Kick	GI + CM	XZV
Russian Kick	GI + CF	XZV
Final Atomic Buster	720 + P	XZ
Aerial Russian Slam	Quarto A,G,GA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CM	
Alpha Counter (V-ISM):	PF	

ROLENTO



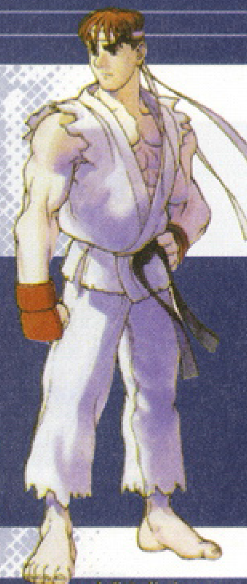
Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Colonel Carrier	I / A + PP	XZV
Deadly Package	I / A + CC	XZV
Fatality Package *	Qualsiasi direzione (tranne S/G + PP)	XZV
Patriot Circle	Quarto A + P (3 volte)	XZV
Mekong Delta Air Raid	Quarto I + P, P	XZV
Mekong Delta Escape	Quarto I + C, poi un attacco qualsiasi	XZV
Mekong Delta Attack	PPP e poi P quando tornate giù	XZV
Stinger	A,G,GA + C, P/C	XZV
Trick Landing	Prima di toccar terra (I/A) + CCC	XZV
High Jump	GI¨GA,SI¨SA	ZV
Spike Rod	G + CM in aria	XZV
Fake Rod	A + CM	XZV
Take No Prisoner	Quarto A, Quarto A + P	XZV
Steel Rain	Quarto A, Quarto A + C	Z
Mine Sweeper	Quarto I, Quarto I + P	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Patriot Circle	
Alpha Counter (V-ISM):	Forward Leap	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + CM	

FEI LONG



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Rapid punches	I / A + PP	XZV
Hop behind head throw	I / A + CC	XZV
aerial head throw *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Rekka Ken	Quarto A + P (3 volte)	XZV
Shien Kyaku	I,G,GI + C	XZV
Rekkuu Kyaku	Luna A,SA + C	X V
Khokka Raku Shuu	I / A + CM	XZ
Khokka Raku Shuu	A + CM	V
Engeki Shuu	A + CF	XZV
Rekka Shin Ken	Quarto A,G,GA + P	XZ
Shien Renkyaku	Quarto I,Quarto I + C	Z
Ryuu Yassai	Quarto I,Quarto I + P (Liv. 3)	Z
Ryuu Shin Yassai	Ryuu Yassai da lontano	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Shien Kyaku	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + P / I + C	

RYU



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Seoi Nage	I / A + PP	XZV
Tomoe Nage	I / A + CC	XZV
Kuuchuu Seoi Nage *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
HadoKen	Quarto A + P	XZV
Hado no Kamae	Quarto A + Select	ZV
Shakunetsu HadoKen	Luna A + P	XZV
ShouryuKen	A,G,GA + P	XZV
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	Quarto I + C	XZV
Seichuu Nidan Tsuki	A + PF	XV
Sakotsu Wari	A + PM	XZV
Senpuu Kyaku	A + CM	ZV
Shinkuu HadoKen	Quarto A, Quarto A + P	XZ
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku	Quarto I, Quarto I +	C Z
Metsu ShouryuKen	Quarto A,G,GA + C (Liv. 3)	Z
Shin Shouryuu Ken	Come la mossa precedente, ma da lontano	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PF Shouryuuken	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + P / I + CF	

JULI



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Hooligan Suplex	I / A + PP	XZV
Frankensteiner	I / A + CC	XZV
Flying Neck Hunt *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Air Frankensteiner *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Sniping Arrow	Quarto A + C	XZV
Cannon Spike	A,G,GA + C	XZV
Axle Spin Knuckle	Luna I + P	XZV
Falling Arc	A + CM	XZV
Reverse Shaft Breaker	Quarto I,G,GI + C, P/C rapidamente	XZ
Spin Drive Smasher	Quarto A,G,GA + C	Z
Solo per il Dramatic Battle:		
Psycho Charge Beta	Premete CCC	XZV
Psycho Rolling	Quarto A,Quarto A + P	Z
Death Cross Dancing	PL,PL,A,CL,PF (Liv. 3)	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Mach Slide	
Alpha Counter (V-ISM):	CF Cannon Spike	

Importante: per poter eseguire lo Psycho Rolling e il Death Cross Dancing bisogna avere sia Juli sia Juni.

MA INSOMMA COME SI CHIAMANO?

C'è un po' di confusione per qualche nome illustre della saga di Street Fighter. Questa confusione è dovuta al fatto che alcuni personaggi sono conosciuti con nomi diversi in Giappone e nel resto del mondo. Vediamo di mettere un po' d'ordine per quel che è possibile.

GIAPPONE	OCCIDENTE
VEGA	M. BISON
BALROG	VEGA
M. BISON	BALROG
NASH	CHARLIE
GOUKI	AKUMA

Le nostre mosse si riferiscono, chiaramente, ai personaggi per come sono conosciuti in Occidente.

DEEJAY



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Shoulder Throw	I / A + PP	XZV
Double Leg Toss	I / A + CC	XZV
Aerial Double Leg Toss *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Air Slasher	Caricate I,A + P	XZV
Double Rolling Sobat	Caricate I,A + C	XZV
Jackknife Maximum	Caricate G,S + C	X V
Machine Gun Upper	Caricate G,S + P, P rapidamente	XZV
Knee Shot	S, I / A, G + CL	XZV
Sobat Carnival	Caricate I,A,I,A + C	XZ
Climax Beat	Caricate GI,GA,GI,SA + P	Z
Theme of Sunrise	Caricate GI,GA,GI,SA + C	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Jackknife Maximum	
Alpha Counter (V-ISM):	G CM	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PL / PF / I + C	

JUNI



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Hooligan Suplex	I / A + PP	XZV
Frankensteiner	I / A + CC	XZV
Flying Neck Hunt *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Air Frankensteiner *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZV
Spiral Arrow *	Caricate I,A + C	XZV
Cannon Spike	Caricate G,S + C	XZV
Mach Slide	Quarto A + C	XZV
Cannon Strike	SA, Quarto A + C	XZV
Psycho Shield	I/GI, A + PPP	X
Psycho Shield *	I/GI, A + PPP	ZV
Hooligan Combination	Luna A,SA + P	XZV
Razor Edge Slicer	Non fate nulla dopo l'H.C	XZV
Fatal Leg Twister	Da vicino I/A + C, CF	XZV
CroS SciSor PreSure	F.L.T. da terra	XZV
Earth Direct	360 + P	XZV
Falling Arc	A + CM	XZV
Psycho Streak	Caricate I,A,I,A + P	XZ
Spin Drive Smasher	Caricate GI,GA,GI,SA + C	Z
Solo per il Dramatic Battle:		
Psycho Charge Alpha	PPP	XZV
Psycho Rolling	Quarto A,Quarto A + P	Z
Death CroS Dancing	PL,PL,A,CL,PF Liv. 3	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	CF Mach Slide	
Alpha Counter (V-ISM):	CF Cannon Spike	

GUILE



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
dragon suplex	I / A + PP	XZ
shoulder throw	I / A + CC	XZV
flying buster drop	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
aerial toss	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + CC	XZ
Sonic Boom	Caricate I,A + P	XZV
Somersault Kick	Caricate G,SS + C	XZV
Knee Bazooka	I / A + CL	XZV
Knee Bazooka	I / A + CM	V
Rolling Sobat	I / A + CM	XZ
Reverse Spin Kick	Da vicino I / A + CF	XZ
Spinning Back Knuckle	A + PF	XZV
Sonic Hurricane	Caricate I,A,I,A + P	Z
Somersault Strike	Caricate GI,GA,GI,SA + C	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	Spinning Back Knuckle	
Alpha Counter (V-ISM):	Rolling Sobat	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CF	

DAN



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Seoi Nage	I / A + PP	XZV
Otoko Nage *	Quals. Di. (tranne S/G) + PP	XZV
Gadou Ken	Quarto A + P	XZV
Kouryuu Ken	A,G,GA + P	XZV
Dankuu Kyaku	Quarto I + C	XZV
Kuuchuu Dankuu Kyaku	In aria Quarto I + C	ZV
Zenten Khouhatsu	Quarto A + Select	XZV
Kouten Khouhatsu	Quarto I + Select	XZV
Saikyou-ryuu Bougyo *	I/GI, A + PPP	V
Shagami Khouhatsu	G Select	XZV
Kuuchuu Khouhatsu	S Select	XZV
Shin Kuu Gadou Ken	Quarto A, Quarto A + P	Z
Hisshou Burai Ken	Quarto I, Quarto I + C	XZ
Kouryuu Rekka	Quarto A,G,GA + C	Z
Khouhatsu Densetsu	Quarto A, Quarto A + Select	Z
Khouhatsu Shinwa	Quarto I, Quarto I + Select (L3)	Z
Zenten / Kouten Khouhatsu	GI/GA + P/C durante K. Shinwa	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Khouhatsu (provocazione)	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Shogun Throw (volo lungo)	I / A + PP	XZV
Shogun Throw (volo corto)	I / A + CC	XZV
Daimyo Throw *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Jigoku Scrape	Quarto A + P	XZV
Butsumetsu Buster	360 + P	XZV
Daikyou Burning	360 + C	XZV
Shiraha Catch	A,G,GA + C	XZV
Yagura Reverse	I,G,GI + C	XZV
Kouten Okiagari	A,GA,G + P (solo reversal)	XZV
Tengu Walking	I,GI,G + C (solo reversal)	XZV
Tengu Walking	Mentre vi alzate Quarto A + C	XZV
Sliding	G + CF	XZV
Meido no Miyage	Quarto A, Quarto A + P	XZ
Ten Khuu Satsu	720 + P	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PM Jigoku Scrape	
Alpha Counter (V-ISM):	Sliding	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF	



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Tiger Carry	I / A + PP	XZV
Tiger Rage	I / A + CC	XZV
Kuuchuu Tiger Carry *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Tiger Shot	Quarto A + P	XZV
Ground Tiger Shot	Quarto A + C	XZV
Tiger Uppercut	A,G,GA + P	X
Tiger Blow	A,G,GA + P	ZV
Tiger Crush	A,G,GA + C	ZV
Tiger Crush	Quarto A,SA + C	X
Fake Kick	CM, CM rapidamente	ZV
Tiger Cannon	Quarto A, Quarto A + P	Z
Tiger Raid	Quarto I, Quarto I + C	Z
Tiger Genocide	Quarto A,G,GA + C	XZ
Angry hold	Quarto A + Select	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	Standing Heel Kick	
Alpha Counter (V-ISM):	PF Tiger Blow	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF	



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Seoi Nage	I / A + PP	XZV
Tomoe Nage	I / A + CC	XZV
Kuuchuu Seoi Nage *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Hadou Ken	Quarto A + P	XZV
Shakunetsu Hadou Ken	Luna A + P	XZV
Shouryuu Ken	A,G,GA + P	XZV
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	Quarto I + C	XZV
Ashura Senkuu	A,G,GA / I,G,GI + PPP / CCC	XZV
Seichuu Nidan Tsuki	A + PF	XV
Sakotsu Wari	A + PM	XZV
Senpuu Kyaku	A + CM	XZV
Shinkuu Hadou Ken	Quarto A,Quarto A + P	Z
Messatsu Gou Shouryuu	Quarto A,G,GA + C	Z
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku	Quarto I,Quarto I + C	Z
Shun Goku Satsu	PL,PL,A,CL,PF	XZ
Alpha Counter (Z-ISM):	PF Shouryuuken	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + P / I + CF	



Nome mossa	Come eseguirla	modalità di gioco
Head Bomber	I / A + PP	XZV
Kuuchuu Head Bomber *	Qualsiasi direzione (tranne S/G) + PP	XZV
Dash Straight	Caricate I,A + P	XZV
Dash Upper	Caricate I,A + C	XZV
Dash Ground Straight	Caricate I,GA + P	ZV
Dash Ground Upper	Caricate I,GA + C	ZV
Buffalo Head	Caricate G,S + P (solo reversal)	ZV
Turn Punch	PPP / CCC	XZV
Crazy Buffalo	Caricate I,A,I,A + P / C	XZ
Crazy Buffalo	Caricate I,A,I,A + P	Z
Gigaton Blow	Caricate I,A,I,A + C (Liv. 3)	Z
Alpha Counter (Z-ISM):	PL Buffalo Head	
Alpha Counter (V-ISM):	G CF	
V-ISM Attacchi Variabili:	I + PM / PF / CM / CF	

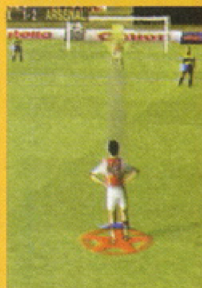
PSW Gianluca Loggia

Prodotto da
Eidos
Sviluppato da
Silicon Dreams
Distribuito in italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.900
Sito internet
www.eidos.com

UEFA Champions League



Gran bel giochino questo Uefa. Non avrà la grafica o i completi database di Fifa ma è sicuramente molto divertente. Vediamo un po' come affrontarlo al meglio...



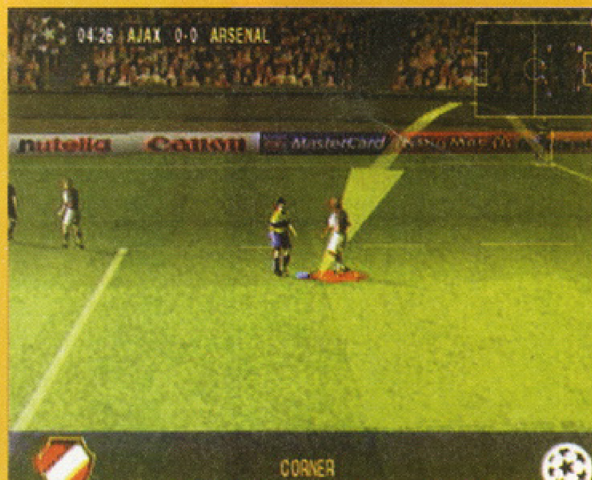
Buttate la palla verso la punta nell'area piccola e tentate la deviazione al volo...

Sezione tattica

Innanzitutto diamo uno sguardo al pre partita. La disponibilità di scelte non è elevatissima (siamo ben lontani dai livelli di *International Superstar Soccer*) ma rimane comunque importante per affrontare una partita (soprattutto se ci si trova a giocare contro formazioni di alto livello).

Modulo

In questo gioco c'è un metodo un po' strano (o quantomeno mai visto da altre parti) per piazzare i giocatori in campo. Invece di scegliere fra una serie di moduli predefiniti, bisogna decidere quanti giocatori assegnare a ogni zona del campo. Diventa quindi fondamentale ponderare con attenzione il tipo di gioco che si vuole esprimere e il livello della squadra che si ha di fronte prima di decidere quanta gente piazzare in difesa centrocampo e attacco e se utilizzare dei centrocampisti proiettati in attacco (i classici uomini dietro le punte) e il libero. Ovviamente per i primi tempi è sempre meglio essere prudenti e piazzare qualche uomo in più nelle retrovie; c'è sempre tempo, una volta padroneggiato il gioco, per comportarsi in maniera più spregiudicata. Una volta date queste indicazioni di massima è possibile spostare ogni singolo giocatore nella posizione che più vi aggrada in modo da realizzare lo schieramento dei vostri sogni.



Piazzatevi sulla traiettoria della palla e state pronti a buttarla via.

Marcature

Altra sezione talmente importante da poter quasi decidere già da sola l'esito di un incontro è quella delle marcature. Per ogni singolo componente della vostra squadra potrete decidere se fargli controllare una determinata zona di campo, il giocatore che gli si trova più vicino, o un avversario in particolare. Ovviamente potete anche non fargli marcare nessuno. Anche qui bisogna riflettere un attimo: l'importante è giungere a un compromesso fra il menefreghismo più completo e la marcatura totale di qualsiasi cosa si muova in campo. Rendetevi conto di quali sono i giocatori avversari più pericolosi (non necessariamente le punte) e regolatevi di conseguenza.

Sostituzioni

Beh, qui c'è veramente poco da dire. Scegliete gli uomini che più si adattano al vostro tipo di gioco e regolatevi di conseguenza.

Scendiamo in campo

Finalmente si gioca! Ovviamente darò delle considerazioni di carattere generale e qualche tattica dal sottoscritto utilizzata per gestire gli incontri. Mi pare palese che poi ognuno gestirà il tutto come meglio crede (magari cavandosela pure meglio di me).



Un bel passaggino filtrante...

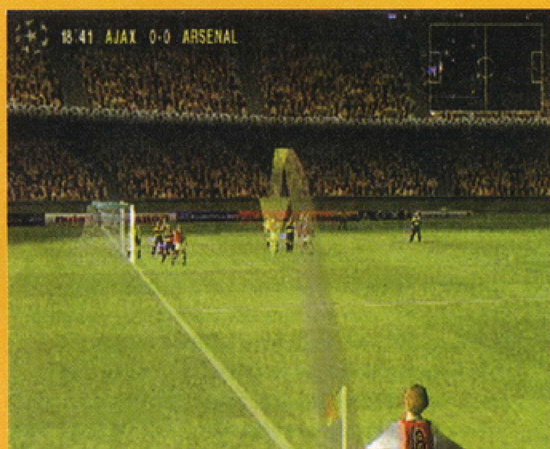
Difesa

Quando vi trovate a dover contrastare il portatore di palla avete due tipi di intervento in tackle. Uno più leggero (tasto Quadrato) e la vera e propria scivolata (tasto X). Attenzione che, al contrario che in altri giochi, con entrambi gli interventi è possibile commettere fallo, per cui limitate al massimo gli interventi alle spalle e in area di rigore. Altro modo (più pulito ma maggiormente difficile da eseguire) per fregare la palla all'avversario e l'ostruzione. Correndo insieme al portatore di palla e prendendolo a spallate, non solo gli renderete più difficile il tiro ma potrete ritrovarvi magicamente con la palla fra i piedi...

Sulle palle alte la cosa migliore da fare è spazzare. Una bella pressione del tasto Quadrato vi permette di colpire la palla di testa, in acrobazia o semplicemente con un bel tiro al volo e di allontanarla dall'area di rigore. Attenti a calcolare bene i tempi o rischierete di andare a vuoto e lasciare il campo libero all'attaccante avversario. Discorso simile per i calci piazzati. Sui calci d'angolo controllate dove la CPU piazza la freccia e piazzatevi di conseguenza. Nel 90% dei casi avrete la meglio. Per i calci di punizione la cosa migliore è smantellare l'inutile barriera (non potete neanche farla saltare) col tasto quadrato e piazzare il più gente possibile nell'area di rigore per cercare di scagliare via la palla. Un'ultima cosa: se vi ritrovate palla al piede nella vostra area di rigore state attenti al portiere che ha la fastidiosa tendenza a buttarsi sulla palla chiunque ce l'abbia. Correte il rischio di ritrovarvi tutti e due per terra con la sfera in balia di un attaccante avversario.

Attacco

Innanzi tutto i passaggi. State sempre attenti al piazzamento dei giocatori avversari che non ci pensano due volte a intercettare un passaggio imprudente. Soprattutto il passaggio filtrante, pur nella sua efficacia, è molto pericoloso anche perché la palla non viene necessariamente indirizzata verso un vostro compagno ma tende semplicemente ad andare nella direzione verso cui siete rivolti. Gli uno-due (due volte X per farlo rasoterra e X + Quadrato per alzare la palla) sono semplicemente devastanti ma veramente difficili da realizzare per giocatori alle prime armi. Se non ve la sentite di affrontare il centrocampo potete tentare di scavalcarlo con un bel passaggio alto (o con un lungo rinvio del portiere). Tenete conto però che in difesa la CPU piazza sempre molto bene i suoi uomini sulle palle alte. La cosa migliore in queste situazioni consiste nel ricevere la palla di testa per passarla a un avversario smarcato.



Vediamo se riesco a piazzarla sulla testa di McCarthy...

Scenari

Negli ultimi anni è nata la moda di inserire nelle simulazioni sportive (dal calcio al basket alla Formula uno) degli scenari. Si tratta di riproduzioni di alcune partite in fasi particolarmente importanti. Spesso e volentieri (come in questo caso) ci si riferisce a fatti realmente avvenuti. Vi ritroverete a dover controllare magari una squadra in svantaggio a metà del secondo tempo con l'obiettivo di vincere. Il tutto è molto bello e divertente (a volte è l'unica attrattiva single player del gioco...) In questo caso poi gli scenari sono particolarmente curati e divertenti. Non si tratterà, infatti, di dover sempre vincere a tutti i costi ma a volte basterà un pareggio o addirittura una sconfitta con non più di un certo numero di goal di scarto per centrare una qualificazione. Certo, alla fin fine si tratta sempre di segnare un certo numero di goal, ma un po' di varietà non guasta mai. Gli scenari sono quasi tutti abbastanza abbordabili (gli unici veramente difficili sono quelli di livello 5) e l'unico consiglio che mi sento di darvi è, se non riuscite a farcela per meri motivi di tempo, di aumentare la durata della partita. Può sembrare un consiglio stupido ma magari uno non ci pensa visto anche che, di solito, le durate degli scenari sono ininfluenzabili. Certo, in questo modo anche l'avversario avrà la possibilità di segnare, ma volete mettere l'emozione di giocare una partita da novanta minuti?



Ecco alcuni degli scenari.
Il numero a fianco indica il livello di difficoltà.


La classica cannonata imprendibile.



Mi raccomando il modulo...



... e lo schieramento.

E il giudice sportivo che fine ha fatto?

Una clamorosa mancanza di questo gioco è la memorizzazione dei cartellini fra una partita e l'altra. Se affrontate un torneo e un vostro giocatore viene ammonito o espulso durante un incontro, la cosa durerà solo per i novanta minuti di gioco. In questo modo non potrete mai cominciare una partita con un giocatore diffidato o con un uomo importante assente per squalifica o per doppia ammonizione. Regolatevi di conseguenza...


Prendete pure tutte le ammonizioni che volete, ma attenti ai cartellini rossi!

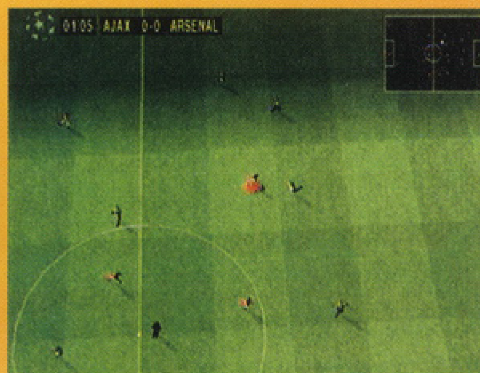
Potete anche tentare lo stop di petto (Triangolo) tenendo conto che se siete pressati da un avversario, questi vi salterà addosso appena la palla tocca terra. In questo caso potete tentare un passaggio al volo oppure provare a scattare subito via (magari con un bel doppio passo).
Quando, palla al piede, vi apprestate a contrastare un avversario ci sono varie possibilità. Innanzi tutto tenete conto del fondamentale tasto L1 che vi permette di allungarvi la palla (e spesso già questo è sufficiente a liberarvi dell'avversario) e, se tenuto premuto, di scattare via in corsa. Per dribblare un avversario lo scatto è fondamentale, soprattutto se unito a repentini cambi di direzione (tenete però conto che in corsa è più difficile controllare il giocatore e che se cambiate improvvisamente direzione dopo esservi allungati la palla rischiate di perderne il controllo) ma la mossa più devastante è il doppio passo. È l'unica finta presente nel gioco ma, soprattutto se unita allo scatto o a improvvisi spostamenti laterali è veramente utilissimo. Ovviamente per sfruttarlo al meglio è importante avere un giocatore abile, ma non è certo necessario usare Ronaldo per liberarvi di un avversario in questo modo. Una raccomandazione: l'uso continuativo della corsa stanca parecchio il giocatore e questo, oltre a renderlo più lento, fa perdere parecchia efficacia alle finte. Passiamo ai calci piazzati. Le punizioni vengono tirate grazie all'utilizzo di una freccia da spostare a destra e sinistra e da allungare e accorciare per decidere dove andare a piazzare il tiro. Coi tasti R1 e L1 decidete l'altezza. Sulle punizioni dal limite dell'area la cosa migliore è cercare di dare un buon effetto alla palla. Per farlo dovete premere una prima volta il tasto del tiro per decidere la direzione iniziale della palla, spostare la freccia per decidere che effetto imprimere e premere nuovamente il tiro. Una buona tattica consiste nel piazzare il tiro leggermente al di fuori dello specchio della porta per poi direzionare l'effetto all'interno dando parecchia potenza al tutto. Se la punizione

Controller

Questo gioco supporta l'utilizzo del dual shock. A parte le vibrazioni che a qualcuno potranno piacere (per quanto mi riguarda in un gioco di calcio hanno poco senso e danno più che altro fastidio) il vero guadagno in questo senso è lo sfruttamento del pad analogico. Le varie inclinazioni della leva permettono, infatti, di scagliare la palla in porta con una precisione assoluta per non parlare dei calci di rigore dove l'utilizzo del pad analogico è l'unico modo possibile per piazzare veramente la palla (o le mani del portiere) dove si vuole. Purtroppo non si è pensato di designare alle differenti inclinazioni del controller anche la scelta della velocità della corsa. Peccato, sarà per un'altra volta.

Passami la tre...

Una cosa fondamentale per affrontare la partita al meglio è la scelta della telecamera. Infatti, se è vero che il radar è comunque un utilissimo complemento in questo senso, l'unico modo per avere una buona visione di gioco consiste nello sfruttare una visuale la più lontana possibile. Certo, in questo modo si sacrifica un po' la spettacolarità della grafica, ma ciò che conta è giocare bene, no? (Non rispondete per favore...) Comunque, se proprio non riuscite a sopportare la lontanissima inquadratura di kickoffiana memoria vi concedo di abbassarla un po', ma non esagerate, mi raccomando!

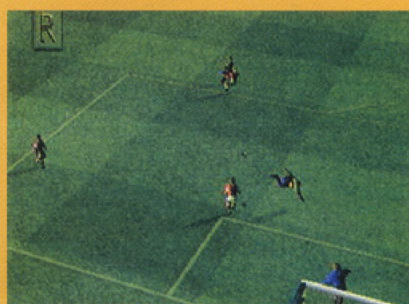


Fidatevi: quest'inquadratura è forse poco spettacolare ma è molto pratica.

è troppo lontana dall'area di rigore la visuale sarà quella normale di gioco. Potete però premere R1 per passare alla visuale da punizione ravvicinata e scagliare la palla in mezzo all'area piccola tentando poi di deviarla in porta con un attaccante in modo da cogliere di sorpresa il portiere. Per i rigori c'è poco da dire: direzionate e premete il tiro (stesso discorso per pararli). Nei calci d'angolo la cosa migliore da fare è piazzare la palla (col tasto quadrato) sulla testa di un attaccante al centro dell'area di rigore e deviare al volo in porta col tasto Cerchio. Ma vediamo qualche altro modo per segnare...



Cross verso il centro dell'area...

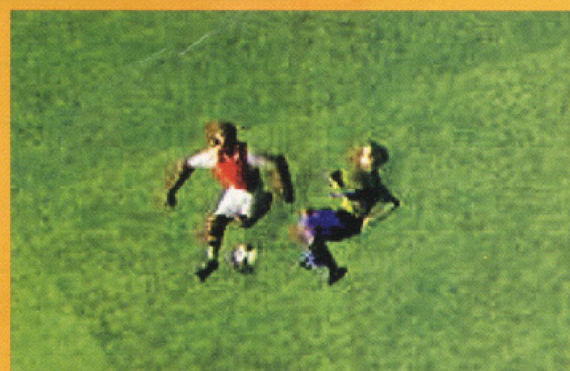

...e sforbiciata al volo.

Se grazie a un passaggio filtrante, a un dribbling ubriacante o a un uno-due splendidamente eseguito vi ritrovate da soli di fronte al portiere potete tentare due conclusioni. La più facile consiste nello scagliare una bomba in porta più o meno all'altezza del dischetto di rigore dandole un po' di effetto. Nel 90% dei casi è imparabile, basta solo stare attenti a farlo prima che il portiere si scagli sulle vostre gambe. Altrimenti si può aspettare proprio questo istante per effettuare un improvviso scatto laterale e appoggiare la palla nella porta sguarnita. Se siete entrati nell'area seguiti da un vostro compagno potete tentare un passaggio all'ultimo secondo mettendolo nell'impossibilità di sbagliare il gol. Se il vostro pane sono le azioni sulle fasce il tasto R2 diventerà la vostra arma migliore. Premendolo realizzerete un cross a rientrare (e premendolo velocemente due volte il cross sarà basso) e potrete tentare la conclusione al volo con le punte che aspettano davanti al portiere. Tenete però conto che non è affatto facile perché, come ho già detto, la CPU è inquietantemente brava a piazzarsi sulle palle alte. Infine è possibile segnare anche con delle bordate da fuori area. La cosa migliore consiste nell'allinearsi con un palo e tirare verso il palo opposto. Potete farlo direttamente, potete tirare verso il palo che avete di fronte per poi imprimere l'effetto nella direzione opposta o potete tirare leggermente fuori per poi dare l'effetto a rientrare. In ogni caso tenete premuto assai per dare parecchia potenza.

PSW Andrea Madema



BUTTATI IMBECILLE!!!


Un agile uso del doppio passo vi permetterà di cavarvela in (quasi) ogni situazione.

Tornei personalizzati

Uno dei dubbi più forti sulla longevità del gioco consiste nella presenza del solo torneo della Champions league (oltretutto è possibile affrontarlo solo a partire dal secondo turno). In realtà a questa mancanza sopperisce un utilissimo editor di tornei che vi permetterà non solo di crearvi i vostri tornei da giocare in solitario, ma anche di creare delle emozionanti sfide multiplayer. Potrete decidere veramente di tutto: se usare il girone all'italiana o gli scontri diretti (o tutti e due), se risolvere in partite secche o con andata e ritorno (e se far valere le regola dei goal in trasferta), se usare il golden goal, quanti turni affrontare e così via. Inoltre le squadre le potrete scegliere fra tutte le partecipanti all'ultima edizione di Coppa dei campioni (quindi sono presenti anche quelle eliminate al primo turno tipo lo Skonto Riga), fra tutte le vincitrici delle edizioni passate (ovviamente con gli schieramenti dell'epoca) e fra una scelta di nove squadre personalizzate in cui sbattere dentro i giocatori che vi pare pescati dalle varie formazioni disponibili (potrete mettere insieme Ronaldo, Del Piero, Van Basten, Laudrup e chiunque altro vi pare).

Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
EASports
Distribuito in italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.000
Sito internet
www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Il nuovo gioiello di Electronic Arts fa della velocità l'unica ragione di vita, ecco alcune "dritte" per affrontare al meglio tutte le competizioni e arrivare sani e vincenti al traguardo.



LE AUTO

Il modello di guida di Need for Speed: Road Challenge *non è certo simulativo, l'aderenza delle auto è strabiliante, e la maggior parte delle curve possono essere affrontate in pieno o al limite decelerando appena. Ma vediamo il parco macchine con le caratteristiche principali.*

AUTO	Accelerazione	Velocità massima	Freni	Guidabilità	Generale
Mercedes SLK 230	4	5	8	4	5
BMW Z3 Roadster 2.8	5	4	7	5	5
Chevrolet Camaro Z 28	5	5	5	4	5
Pontiac Firbird T/A	5	5	4	4	5
Aston Martin DB7	6	6	5	5	6
Jaguar XKR	6	6	4	5	6
BMW M5	6	6	5	6	6
Chevrolet Corvette	7	7	8	7	7
Ferrari 550 Maranello	8	8	8	7	8
Porsche 911	8	7	7	9	8
Ferrari F50	9	9	7	8	8
Lamborghini Diablo SV	8	9	6	7	8
Mercedes CLK - GTR	10	9	10	10	10
McLaren F1- GTR	10	9	10	10	10

Potenziamenti: Le elaborazioni sono essenziali per poter guadagnare un piccolo punto in termini di prestazioni a pari categoria: ogni modifica aggiunge un punto alla tabella delle caratteristiche: la più economica ne aggiunge uno in guidabilità, la seconda un punto in velocità e la terza un punto in accelerazione.

Costo potenziamenti:	Costo auto	Livello 1	Livello 2	Livello 3
Mercedes SLK 230	20.000	3.000	5.250	6.750
BMW Z3 Roadster 2.8	20.000	3.000	5.250	6.750
Chevrolet Camaro Z 28	22.000	3.300	5.775	7.425
Pontiac Firbird T/A	22.000	3.300	5.775	7.425
Aston Martin DB7	40.000	6.000	10.500	13.500
Jaguar XKR	40.000	6.000	10.500	13.500
BMW M5	45.000	6.750	11.813	15.188
Chevrolet Corvette	60.000	9.000	15.750	20.250
Ferrari 550 Maranello	75.000	11.250	19.688	25.313
Porsche 911	175.000	17.500	30.625	39.375
Ferrari F50	225.000	22.500	39.375	50.625
Lamborghini Diablo SV	200.000	20.000	35.000	45.000
Mercedes CLK - GTR	500.000	n/d	n/d	n/d
McLaren F1- GTR	500.000	n/d	n/d	n/d

CIRCUITI

Nella descrizione dei circuiti indicherò solamente i passaggi cruciali o particolarmente pericolosi, indicati in condizioni di percorrenza normale, in caso di circuito specchiato o al contrario i punti importanti sono solitamente gli stessi. In molte piste è possibile effettuare traiettorie con tagli all'interno curva senza quasi rallentare, solitamente i punti in cui è possibile tagliare sono colorati in maniera differente. Per tutti i circuiti il consiglio è quello di osservare attentamente la segnaletica orizzontale e verticale, possibilmente senza abbatterla al primo giro.

TORNEI

Nella modalità single player è essenziale partecipare e vincere tutti i tornei per sbloccare tutte le 10 piste.
Con la somma iniziale a disposizione del giocatore l'unica possibilità è di partecipare al primo torneo, acquistando le auto di minore potenza.
Il consiglio è quello di affrontare i tornei in ordine, anche se è comunque possibile partecipare a ogni torneo possedendo la vettura adatta.

Worldwide Roadster Classic

Auto richieste: Mercedes SLK 230, BMW Z3 Roadster 2.8
N° Gare: 3
Premi: Campionato 10.000, 8.500, 7.000
Primo classificato singola gara: 2.500
Circuiti: Landstrasse, Route Adonf, Durham Road.
Difficoltà: Principiante.
Questo è il primo torneo che affronterete, le due auto hanno apparentemente caratteristiche molto simili, la Z3 si rivela più maneggevole e reattiva nei cambi di direzione, il CLK penalizzato in accelerazione dal maggiore peso compensa con una maggiore velocità di punta e migliore stabilità nelle piste veloci.

Regional Club Circuit

Auto richieste: Chevrolet Camaro Z 28, Pontiac Firbird T/A
N° Gare: 4
Premi: Campionato 20.000, 17.500, 15.000
Primo classificato singola gara: 3.500
Circuiti: Route Adonf, Landstrasse, Durham Road, Kindiak Park.
Difficoltà: Principiante.
Questo secondo torneo è leggermente più impegnativo del primo, ma una volta capita la fisica delle macchine, praticamente identiche come caratteristiche, basterà rimanere in strada per ottenere la vittoria finale. La vittoria in questa competizione permette l'accesso alla pista Kindiak Park. Il primo posto permette l'accesso all'evento speciale International Open Road Tour.

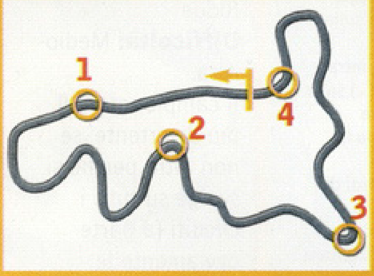
Super Sedan Challenge

Auto richieste: Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5
N° Gare: 5
Premi: Campionato 30.000, 27.500, 26.000
Primo classificato singola gara: 5.000
Circuiti: Kindiak Park, Route Adonf, Durham Road, Landstrasse, Celtic Ruins.
Difficoltà: Media.
Qui le cose cominciano a farsi lievemente più complicate, gli avversari diventano più competitivi e non risparmiano zigzag o toccate strategiche in curva, qui la conoscenza del tracciato diventa importante, ma sarà difficile raccapezzarsi poiché alcuni tracciati si affrontano in senso inverso o specchiato.
Le auto hanno caratteristiche simili a livello di prestazioni, ma la maneggevolezza dell'M5 può fare la differenza.
Il piazzamento nei primi tre posti consente l'accesso alla pista Celtic Ruins, la prima piazza fa ottenere l'ingresso al Knockout Challenge.

Grand Touring Competition

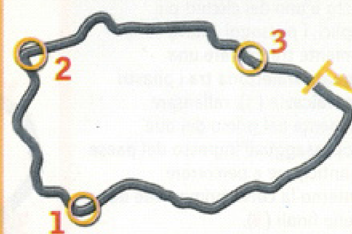
Auto richieste: Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello
N° Gare: 6
Premi: Campionato 110.000, 105.000, 100.000
Primo classificato singola gara: 12.000
Circuiti: Durham Road, Landstrasse, Celtic Ruins, Kindiak Park, Route Adonf, Dolphin Cove.
Difficoltà: Medio-Alta.
Questo torneo è sicuramente uno dei più difficili da affrontare, gli avversari sono all'altezza in ogni pista, e le possibilità di sorpasso si prospettano in molti casi solo in prossimità delle curve. Per la scelta delle vetture il consiglio è di andare sulla Ferrari, anche se le vetture si equivalgono come comportamento di guida, la potenza della Rossa si fa sentire. Che la scelta cada su Ferrari o Corvette le difficoltà maggiori si avranno nella percorrenza delle curve lente, in caso di accelerazioni troppo brusche il testacoda è garantito, la tenuta in curve veloci è invece molto alta. Un piazzamento in

LANDSTRASSE - GERMANIA



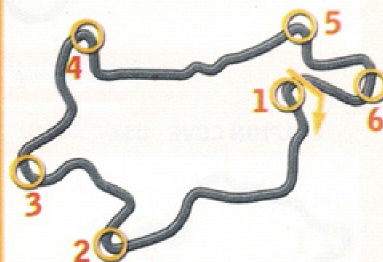
Nel punto **1** è possibile tagliare la serie di curve passando alla sinistra dei due alberi, all'uscita si effettua un salto abbastanza pericoloso se affrontato sterzando. La curva successiva sulla sinistra è da impostare rallentando leggermente, per poi immettersi in una curva ancora a sinistra da affrontare in appoggio a pieno gas.
La curva di ingresso nel paese è una delle più difficili del circuito, se affrontata a velocità adeguata permette di avvantaggiarsi molto sugli avversari. Quella al punto **2** va anticipata in rilascio e solo da metà sarà possibile accelerare a fondo. Dopo la S da percorrere in pieno la curva sulla sinistra che immette nel tunnel è molto impegnativa, e proseguendo per la discesa si giunge alla curva (**3**) più lunga ed essenziale del circuito, da percorrere a bassa velocità cercando di non affidarsi troppo al bordo esterno ricco di insidie. L'ultima curva (**4**) prima del rettilineo finale si può percorrere in pieno con qualsiasi auto se adeguatamente anticipata.

CELTIC RUINS - SCOZIA



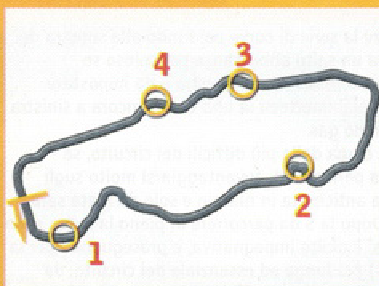
Il tracciato più veloce del gioco, dopo la parte iniziale nella quale conviene comunque mantenersi sull'asfalto, la prima curva (**1**) degna di nota è la curva a destra dopo la discesa, e quella sotto il cavalcavia , successiva al bosco, da anticipare per non finire contro la parete rocciosa. Infine un consiglio, poco prima dell'arrivo è possibile tagliare in mezzo agli alberi l'ampia S in salita.

RACEWAY - ITALIA



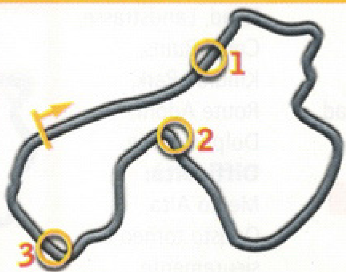
Partenza con immediata difficoltà nel percorrere la curva a sinistra in accelerazione. Il tornante in zona **2** è da percorrere con moderazione, dosando l'accelerazione dato che stringe in uscita. Si giunge in zona **3** a una curva a due tempi, con ingresso che tende a chiudere in prossimità del sottopassaggio. Dopo una serie di passaggi tortuosi ma affrontabili a tutta velocità si giunge alla prima curva parabolica (**4**) segnalatissima da percorrere in traiettoria per potersi avvantaggiare di maggiore velocità nella zona boscosa del tracciato che si conclude con la seconda parabolica "need for speed" (**5**) da affrontare nella parte al di sotto della scritta. Le ultime due curve (**6**) a 90° vanno affrontate sacrificando qualche Km di velocità all'ingresso della prima per poter giungere sul traguardo con una maggiore velocità.

ROUTE ADONF - FRANCIA



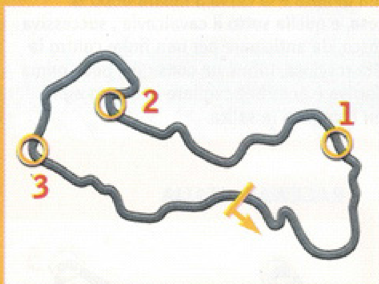
Il primo (1) passaggio complicato è all'interno del paese, la curva sulla destra con i pali all'esterno, attenzione anche all'arco in pietra appena successivo. La parte (2) sulla costa rocciosa, è da percorrere affrontando con largo anticipo la serie di curve, da lì in poi, (3) tagliando le traiettorie sui bordi di erba bassa (tranquillamente percorribili) fino ad arrivare al boschetto di ciliegi (4), da affrontare in pieno a parte un leggero rilascio dell'acceleratore alla terza curva.

DURHAM ROAD - INGHILTERRA



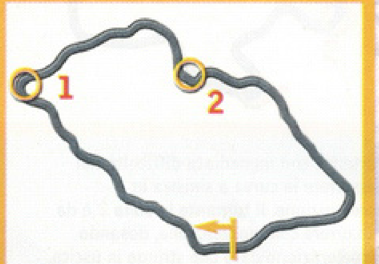
Questo è uno dei circuiti più semplici, i passaggi chiave sono solamente tre: trovare una adeguata traiettoria tra i pilastri del cavalcavia (1), rallentare fortemente nel primo dei due sottopassaggi all'ingresso del paese (2), anticipare e percorrere all'interno la curva prima delle due gallerie finali (3).

KINDIAK PARK - CANADA



Dopo la serie impegnativa di curve alla partenza, la prima vera difficoltà e il salto (1) che va affrontato sull'estrema destra non atterrare fuori strada. La curva (2) in discesa è la più lenta del circuito, mantenersi all'interno è essenziale per poter uscire in velocità, e affrontare la curva di ingresso al ponte immediatamente successivo. In modo simile va impostata la curva a sinistra (3) di accesso al tunnel. Ultimo passaggio da tenere in considerazione è la semicurva in prossimità del tunnel ferroviario.

DOLPHIN COVE - USA



Dopo la partenza e la lunga serie di curve a destra e sinistra, si giunge al tornante del faro (1) da affrontare con cautela. La curva della cascata (2) deve essere percorsa a velocità ridotta sulla parte interna.

questa competizione dà libero accesso al circuito Dolphin Cove, il primo posto consente la partecipazione all'evento speciale Corvette Pro Cup.

International Supercar Series

Auto richieste: Ferrari F50, Porsche 911, Lamborghini Diablo SV
N° Gare: 7
Premi: Campionato 175.000, 150.000, 125.000
Primo classificato singola gara: 25.000
Circuiti: Celtic Ruins, Kindiak Park, Landstrasse, Route Adonf, Durham Road, Dolphin Cove, Snowy Ridge
Difficoltà: Medio-Alta.

Il campionato è il più divertente, se non altro perché si svolge su tutti i circuiti (a parte ovviamente le Raceway) e perché vi si trovano le macchine di serie più potenti. Nonostante la potenza altissima la Porsche 911 si rivela un gioiello in termini di guidabilità e tenuta, e anche se Ferrari e Lamborghini possono vantare più cavalli non riescono neppure ad avvicinarsi alla facilità di utilizzo della 911.
Un piazzamento in questa competizione dà libero accesso alla innevata Snowy Ridge, il primo posto consente la partecipazione all'evento speciale Porsche Pro Cup.

GT Racing Championship

Auto richieste: Mercedes CLK - GTR, McLaren F1- GTR
N° Gare: 7
Premi: Campionato 250.000, 225.000, 200.000
Primo classificato singola gara: 50.000
Circuiti: Raceway 2, Raceway, Raceway 3.
Difficoltà: Alta.

Le auto si assomigliano come prestazioni, ma a dispetto della tabella la McLaren sembra lievemente più veloce permettendoci di raggiungere alte velocità e sorpassare gli avversari in rettilineo, la Mercedes ha una migliore tenuta, agevolando la percorrenza delle curve veloci. Un piazzamento sul podio permette l'accesso alle tre piste Raceway, il primo posto consente la partecipazione all'evento speciale Endurance Racing Competition.

Al conseguimento di tutte le medaglie d'oro si potrà decidere se svolgere i successivi tornei contro avversari normali o potenziati. In più si otterrà l'auto Phantom.

EVENTI SPECIALI

Gli eventi speciali si differenziano principalmente dai tornei per la presenza di una tassa di iscrizione e da un montepremi comunque non molto alto.
Numerosi eventi hanno iscrizione libera, per cui le auto degli avversari saranno della stessa categoria alla quale appartiene la vostra. Se vi trovate in difficoltà il consiglio è quello di utilizzare auto poco potenti in modo da avere più possibilità di affrontare al meglio le curve.

Week-end Road Racing Classic

Auto richieste: BMW Z3 Roadster 2.8 potenziata
Tassa d'ingresso: 5.000
Premio Campionato: 10.000, 7.500, 5.000
N° Gare: 2
Circuiti: Route Adonf, Landstrasse
Difficoltà: Media.

Qui la tattica non esiste, bisogna semplicemente gareggiare e vincere. L'auto è una sola, ma attenzione, questa volta anche gli avversari avranno le auto potenziate e le differenze di prestazione saranno praticamente nulle.

Twilight Open Series

Auto richieste: iscrizione libera.
Tassa d'ingresso: 5.000
Premio Campionato: 12.500, 10.000, 7.500
N° Gare: 3
Circuiti: Durham Road, Route Adonf, Landstrasse
Difficoltà: Media.

Tutte le gare si disputeranno di notte, o in condizioni di bassa

visibilità, quindi abbaglianti accesi e conoscenza delle piste sono obbligatori, per anticipare adeguatamente le curve.

International Open Road Tour

Auto richieste: iscrizione libera.
Tassa d'ingresso: 5.000
Premio Campionato: 15.000, 10.000, 7.500
N° Gare: 4
Circuiti: Landstrasse, Kindiak Park, Route Adonf, Durham Road.
Difficoltà: Medio-alta.
Le gare si disputano con il traffico ben presente e molto fastidioso, il consiglio è di fare attenzione quando si è in scia agli avversari, il loro passaggio potrebbe turbare il traffico, creando incidenti a catena o improvvisi cambi di direzione.
È importante utilizzare una sola corsia, destra o sinistra, secondo la nazione dove si svolge la gara, in modo da evitare al massimo il rischio di frontali.

Knockout Challenge

Auto richieste: iscrizione libera.
Tassa d'ingresso: 10.000
Premio Campionato: 45.000, 0, 0
N° Gare: 5
Circuiti: Landstrasse, Route Adonf, Celtic Ruins, Kindiak Park, Durham Road.
Difficoltà: Alta.
In ogni circuito l'ultimo arrivato viene eliminato, è importantissimo mantenersi a buona distanza dall'ultimo classificato, che miracolosamente effettua recuperi a non finire nell'ultimo tratto di gara. Qui basta un leggero errore per pregiudicare la vittoria e farci perdere i soldi dell'iscrizione.
Il piazzamento al primo posto sblocca l'Open Road Knockout Challenge.

Corvette Pro Cup

Auto richieste: Chevrolet Corvette Potenziata.
Tassa d'ingresso: 15.000
Premio Campionato: 30.000, 25.000, 20.000
N° Gare: 4
Circuiti: Landstrasse, Durham Road. Kindiak Park, Dolphin Cove,
Difficoltà: Media.
Come al solito circuiti bene in mente sono la qualità essenziale, non ci sono differenze di prestazioni fra voi e i vostri avversari.

Porsche Pro Cup

Auto richieste: Porsche 911 Potenziata.
Tassa d'ingresso: 50.000
Premio Campionato: 100.000, 75.000, 50.000
N° Gare: 4
Circuiti: Durham Road, Kindiak Park, Dolphin Cove, Snowy Ridge
Difficoltà: Alta.
Come al solito circuiti bene in mente sono la qualità essenziale, non ci sono differenze di prestazioni fra voi e i vostri avversari.

Open Road Knockout Challenge

Auto richieste: iscrizione libera
Tassa d'ingresso: 20.000
Premio Campionato: 75.000, 0, 0
N° Gare: 3
Circuiti: Celtic Ruins, Durham Road, Kindiak Park.
Difficoltà: Alta.
Esattamente come il knockout challenge, ma con in più il traffico, con un po' di fortuna e abilità riuscirete a intasare nel traffico il vostri avversari.

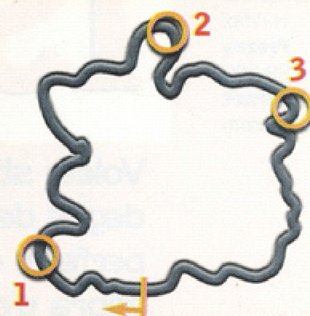
Endurance Competition

Auto richieste: iscrizione libera
Tassa d'ingresso: 100.000
Premio Campionato: 300.000, 250.000, 200.000
N° Gare: 7
Circuiti: Landstrasse, Raceway2, Kindiak Park, Raceway, Durham Road, Recaway3, Snowy Ridge.
Difficoltà: Alta
Il più difficile torneo per il quale le raccomandazioni servono a poco, l'unica possibilità è quella di non sbagliare.

PSW Daniele Borgna

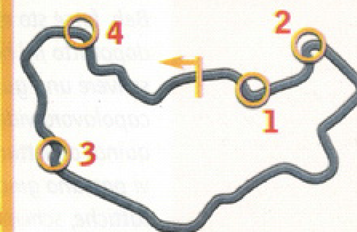
SNOWY RIDGE - USA

La pista più difficile per le auto di grossa cilindrata. Le prime difficoltà si incontrano dopo la seconda coppia di chalet sulla sinistra con una brusca curva a destra (1) da percorrere con moderazione. Dopo il primo tratto in discesa con alcune curve impegnative si giunge all'impegnativo tornante della cabinovia (2). Dopo il gatto delle nevi sulla sinistra, in corrispondenza dell'uscita del tunnel la curva (3) stringe improvvisamente e continua con la serie di 2 tornanti e l'impegnativa uscita del tunnel.



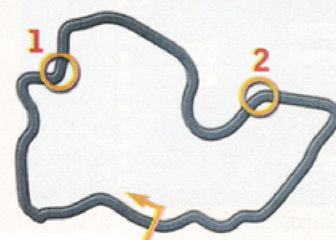
RACEWAY 3 - SPAGNA

Anche in questa pista i passaggi impegnativi non sono molti: si inizia con la prima curva a sinistra di accesso al sottopassaggio e immediatamente dopo una curva impegnativa a destra (2). All'uscita del tunnel, dopo aver percorso una traiettoria ideale a destra e sinistra e aver affrontato il salto vi aspetta una S (3) da percorrere a bassa velocità. Ultima difficoltà del circuito è quella nella curva "need for speed" in zona 4.



RACEWAY 2 - USA

La prima curva impegnativa (1) del tracciato è quella a sinistra dopo la galleria dopo circa un terzo di gara. Giungendo ai due terzi di circuito e dopo aver percorso il lungo curvone in appoggio a sinistra bisognerà forzatamente moderare la velocità per affrontare la curva a destra prima del sottopassaggio. La restante parte del percorso è percorribile ad altissime velocità.



Prodotto da Konami
Sviluppato da Interno
Distribuito in italia da Halifax
Prezzo L. 99.000
Sito internet www.konami.com

ISS Pro '98

Volete sbalordire i vostri amiconi con reti degne del miglior Pelé, triangolazioni perfette e azioni spettacolari? Sì? Bene: allora d'ora in poi questa sarà la vostra nuova Bibbia (calcistica naturalmente!!!).

Beh, forse sto esagerando, ma dopotutto mi hanno pagato per scrivere una guida di questo capolavoro videoludico, ed è logico quindi aspettarsi che queste righe vi possano guidare attraverso tattiche, schemi, e chi più ne ha più ne metta. Quindi bando alle ciance e iniziamo subito parlando di...

Gli schemi

Se Oronzo Canà è il vostro idolo, allora forse avrete davvero bisogno di questa guida (anche per schiarirvi un poco le idee... :-); è comunque utile a tutti dare un'occhiata a queste brevi descrizioni dei vari schemi, in quanto ho cercato di riassumere per ognuno pregi e difetti, permettendo così anche ai neofiti di capire al volo qual è lo schema che fa per loro. Naturalmente è indiscutibile il fatto che, per capire qual è il proprio schema preferito, sia necessario provarli bene o male un po' tutti, dato che di sicuro il mio stile di gioco sarà diverso da quello di alcuni di voi e magari l'opposto di quello di qualcun altro. Ultima cosa: a ogni schema sono stati assegnati due voti (il primo relativo alla probabilità di prendere goal, il secondo relativo invece alla probabilità di segnare) per rimanere il più oggettivo possibile, lasciando da parte le mie preferenze tattiche. (NOTA: le considerazioni sui possibili attacchi che potreste subire con un determinato schema sono state fatte pensando soprattutto a partite contro eventuali giocatori umani, visto che *ISS Pro '98*, anche a livello 5, rimane un gioco piuttosto facile, dato che il computer non crea mai azioni particolarmente elaborate, al contrario di ciò che potrebbe invece fare un vostro eventuale avversario umano – vero Bertagna?).



La rimessa laterale in azione



La schermata dele strategie

4-4-2A

Discreto schieramento, che come ogni buon 4-4-2 che si rispetti è piuttosto equilibrato. In questa sua prima variante va segnalato però il grosso buco centrale a centrocampo, che vi farà subire più di una volta passaggi filtranti o cross dalla trequarti difensiva avversaria.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 7

4-4-2B

Questo schema propone un centrocampo molto forte nella parte centrale, ma molto carente nelle fasce. Questo porta a un buon potenziale offensivo (soprattutto con incursioni centrali), ma a continue fughe delle ali avversarie sulle vostre fasce, con conseguente pericolo di gol su cross.
DIFESA: 6 **ATTACCO:** 7

Poche difficoltà in vista per la Germania...

4-4-2C

Simile al precedente, ma ancora più carente nelle fasce, dato che intensifica tutti i quattro centrocampisti in una piccola zona al centro del campo. Questo però porta anche una buona possibilità di contropiede. Comunque nulla di speciale.
DIFESA: 6 **ATTACCO:** 7

4-4-2D

Leggermente migliore dei due precedenti, dato che dispone i centrocampisti in modo da controllare meglio (ma non troppo) le fasce, mantenendo comunque un potenziale offensivo discreto.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 7

3-4-3A

Schema decisamente strano questo: unisce infatti antiteticamente un attacco buono (le tre punte sono supportate benissimo dalle due ali) a una capacità difensiva tra le più scarse, dato che il centrocampo lascia un



...e infatti i tedeschi stanno perdendo

vero e proprio cratere al centro, grazie al quale i vostri avversari con un paio di passaggi possono trovarsi soli di fronte al vostro povero portiere. In base ai gusti può essere scarso o buono.
DIFESA: 5 **ATTACCO:** 7

3-4-3B

Schema senza dubbio migliore del primo sul lato offensivo, dato che si hanno a disposizione praticamente anche tre mezze-punte. È indubbio però che questo provoca una grave carenza difensiva, rendendolo sicuramente il più rischioso fra i diciotto che abbiamo a nostra disposizione.
DIFESA: 4 **ATTACCO:** 8

3-4-3C

Sicuramente il migliore schema del lotto, dato che unisce a un attacco potentissimo una difesa solida, ben supportata anche dal centrocampista più arretrato (per questo consiglierei di utilizzare il libero, creando così un doppio diamante). Quando arriverete ad avere una buona familiarità con questo schema lo spettacolo è assicurato.
DIFESA: 8 **ATTACCO:** 8

3-4-3D

Buon centrocampo e ottima possibilità di contropiede: queste le due caratteristiche migliori di questo schema. Purtroppo però ci sono anche note negative: infatti altrettanto facilmente potrete subire veloci contropiedi, soprattutto attraverso i fianchi, lasciati scoperti dalle ali forse troppo accentrate.
DIFESA: 7
ATTACCO: 7

3-4-2A

Davvero un buon schema, questa prima variante del 3-5-2: il centrocampo è infatti massiccio (ciò scarica un po' di lavoro dalle spalle dei tre larghissimi difensori), e le possibilità d'attacco sono garantite dal regista che, essendo posto subito dietro alle punte, può creare varie azioni con grande facilità, supportato anche dalle due ali (meglio se particolarmente veloci). Peccato per il buco centrale, che vi farà soffrire in più di un'occasione: basterà però fare un po' di pratica coi propri difensori e lo spettacolo è assicurato.
DIFESA: 8 **ATTACCO:** 7

3-4-2B

Schema un po' difficile da usare, se non si è patiti delle azioni sulle fasce: quattro centrocampisti sono infatti molto esterni, posti a ridosso delle due punte (questo limita molto la possibilità di contropiede), e al centro vi è un vero e proprio corridoio che porta sino al limite dell'area di rigore.
DIFESA: 6 **ATTACCO:** 6

3-5-2C

Buon schema, soprattutto per quanto riguarda il potenziale offensivo: il centrocampo è decisamente massiccio, e supporta bene le due punte, senza comunque dimenticare i tre difensori. Molto equilibrato.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 7

4-5-1A

La difesa è massiccia, ma le possibilità di attacco sono molto limitate: l'unica punta rimane infatti troppo isolata, e le uniche azioni sono da costruirsi sulla fascia.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 5

4-5-1B

Forse il peggior schema che *ISS Pro '98* vi mette a disposizione, dato che è carente sia per quanto riguarda la difesa che la possibilità di segnare. Infatti la punta rimane pressoché isolata, e i due centrocampisti più avanzati non riescono a dare un apporto sufficientemente concreto alle azioni offensive. L'unica possibilità rimane ancora quella delle azioni sulle fasce, ma questo lascerebbe completamente scoperta la difesa.
DIFESA: 5 **ATTACCO:** 5



Un dribbling ubriacante



Riusciranno i teutonici a ribaltare il risultato?

4-5-1C

Davvero un ottimo schema questo, che sinceramente ha molto poco del 4-5-1, dato che in pratica si hanno a disposizione tre punte (con le due laterali leggermente più arretrate). Questa particolare disposizione del centrocampo (comunque molto compatto) porta ad azioni molto veloci e spettacolari. Anche la difesa,



Reuter è proprio abbonato al cartellino giallo

RESULT

0	0 0 / 0 1	1
5	SHOTS	8
1	OFF SIDE	0
3	FOULS	0
0 0	CARDS	0 0
0	FREE KICKS	4
1	CORNER KICKS	1
0	PENALTY KICKS	0

Altra batosta per la Germania

degnamente aiutata dai centrocampisti più arretrati, svolge molto bene il proprio dovere.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 8

La difesa

In questa breve parte della guida vorrei solamente darvi un paio di piccoli suggerimenti su come far funzionare al meglio la vostra difesa:

- **Innanzitutto vi sconsiglio l'uso della scivolata (a meno che l'avversario non si sia allungato troppo la palla), dato che gli arbitri di *ISS Pro '98* sono quasi sempre poco tolleranti: molto meglio usare il contrasto, grazie al quale, anche se non rubate palla all'avversario, spesso lo metterete in difficoltà facendogli sbagliare il passaggio.**
- **Cercate sempre di raddoppiare su un attaccante che cerca l'incursione centrale, naturalmente usando il contrasto.**
- **Quando c'è un cross dalla fascia, è importantissimo anticipare il giocatore avversario che cerca di impattare, altrimenti sono veramente cavoli acidi, soprattutto a causa della deficienza artificiale dei portieri.**
- **Utilizzate sempre il libero, in modo tale da avere sempre un ultimo uomo molto vicino al portiere (certo così però non potrete usare la trappola del fuorigioco, che però io ritengo troppo rischiosa e poco prolifica. Comunque de gustibus...)**

3-6-1A

Schieramento decisamente troppo chiuso e poco elastico: la punta rimane spesso isolata, e il movimento legnoso del compattissimo centrocampo alza il rischio di contropiede. Bruttino.
DIFESA: 6 **ATTACCO:** 5

3-6-1B

Buone le possibilità d'attacco, soprattutto grazie al supporto del folto centrocampo. La difesa invece non riesce a contenere gli attacchi avversari, e con un paio passaggi un giocatore veloce può già trovarsi a tu per tu col vostro portiere. Molto pericoloso da usare.
DIFESA: 5 **ATTACCO:** 7

4-3-3A

Le due ali sono piazzate dietro alle due punte aprendo così un buco al centro del campo, nel quale gli avversari non faticheranno ad infilarsi. Di contro però bisogna far notare la forza offensiva di questo schieramento, che può portare avanti sia percussioni centrali che incursioni sulle fasce.
DIFESA: 6 **ATTACCO:** 7

4-3-3B

Senza dubbio il secondo miglior schema del lotto insieme al 4-5-1 C. Sulla carta sinceramente non sembrerebbe nemmeno chissà che cosa, ma poi giocando ci si accorge che le azioni offensive si susseguono continuamente, e gli attacchi avversari vengono sventati (quasi) sempre senza troppi problemi. Davvero buono.
DIFESA: 7 **ATTACCO:** 8

L'attacco

L'attacco è sicuramente la parte meglio studiata di *ISS Pro '98*, dato che è possibile segnare in un'infinità di modi diversi, creando azioni spesso esaltanti e molto spettacolari. Per questo ho deciso di scrivere questo box, nel quale vorrei passare in rassegna i vari modi che si hanno di segnare (o comunque di portare avanti un'azione offensiva), dividendoli in quattro blocchi principali:

PERCUSSIONE SULLE FASCE:
È' forse il metodo di più facile attuazione, dato che andarsene con l'ala sulle fasce (magari aiutato dal difensore esterno) risulta piuttosto semplice: fate un po' di pratica con l'uso del tasto della corsa veloce (cambiate spesso passo, premendo e lasciando andare il suddetto tasto) e con il dribbling, e vedrete che sarà uno scherzo trovarsi soli vicini alla linea di fondo pronti a crossare al centro. A questo proposito vanno differenziati tre diversi tipi di cross: quello tradizionale, quello teso a mezz'altezza, e quello rasoterra. Il primo, che si ottiene premendo una sola volta l'apposito tasto, è il classico cross, ottimo da usare per i colpi di testa o, una volta che sarete abbastanza bravi (o avrete una fortuna enorme), anche per rovesciate e sforbiciate volanti. Il secondo, per il quale dovrete premere due volte il tasto del cross, serve a cercare un compagno smarcato, per metterlo così in grado di tirare al volo o correggere di testa; essendo questo un cross parecchio teso, più di una volta vi capiterà di incappare in una fortuita deviazione avversaria, che vi regalerà così un goal inaspettato: usatelo se siete in situazioni abbastanza disperate, e chissà che non sia proprio il vostro avversario a regalarvi la vittoria! Il terzo cross, che si ottiene premendo tre volte l'apposito tasto, consiste praticamente in un "tiro fuori bersaglio", dato che il pallone viaggerà molto veloce e rasoterra: anche qui le deviazioni fortuite potrebbero regalarvi goal inaspettati.

INCURSIONE CENTRALE:
se avete una punta di un certo valore (Ronaldo vi dice niente?), questa è una soluzione che

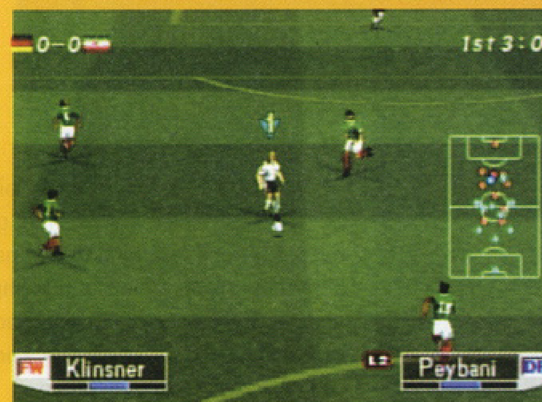


Sta caricando una palombella dal corner

potreste anche valutare. Se invece al contrario la vostra squadra non vanta grandissimi goleador, tutto starà nella vostra abilità di giocatori incalliti, dato che la cosa più importante per attuare con successo questa strategia sarà l'uso smodato di dribbling, finte, doppio passo, e chi più ne ha più ne metta. In pratica questa tecnica, particolarmente consigliata per schemi che adottano una sola punta, consiste nel dare la palla subito dopo il centrocampo al proprio attaccante e poi scartare i difensori centrali per arrivare al tiro dal limite dell'area. Fate un po' di pratica col vostro attaccante e vedrete che presto potrete raccogliere i frutti del vostro lavoro, grazie ad azioni solitarie degne del miglior fuoriclasse.

La situazione del girone è sempre sotto controllo

PALLA LUNGA E PEDALARE: forse la tecnica offensiva di più difficile realizzazione (sempre che giochiate al massimo livello di difficoltà o contro un umano degno di questo nome – ari-vero Bertagna?), dato che solitamente la difesa avversaria non si fa scavalcare facilmente da questi lanci lunghi. Certo però che se riuscite a superare la linea difensiva avversaria vi troverete ad un tete-a-tete con il portiere avversario...



Sono davvero troppo scarsi questi tedeschi

CONTROPIEDE: senza dubbio la mia tecnica preferita: consiste in una successione ubriacante di passaggi corti che parte dalla difesa per arrivare agli attaccanti, che solitamente devono poi solo saltare un difensore per arrivare al tiro. Se usate uno schema tipo il 3-4-3 C, il 4-5-1 C, oppure il 4-3-3 B, i goal arriveranno a catinelle. Certo però che, come per tutte le cose, anche questa tattica abbisogna di un poco di sana pratica.

PSW Marco Bosio

I consigli della nonna

Per concludere al meglio questa breve guida (lo spazio come sempre è tiranno, mortacci sua!!!), ho inserito questo box contenente piccoli consigli che vi aiuteranno più di una volta a uscire magari da situazioni un po' difficili:

- **Se giocate contro un avversario molto debole, usate pure a volontà passaggi filtranti e lanci lunghi, tanto nella maggior parte dei casi i difensori rimarranno a guardare.**
- **Se l'avversario adotta un pressing asfissiante, voi continuate a passare tenendo poco la palla: vedrete che entro breve sarà completamente ubriaco.**
- **Non fate mai uscire il portiere, dato che sarà molto meno reattivo rispetto a quando è fra i pali; inoltre il percorso che utilizza quando esce lascia sempre gran parte della porta sguarnita. Provate a vedere un replay di un gol preso con il portiere in uscita e mi darete ragione...**
- **Fate battere le punizioni sempre a quelli più equilibrati fra i valori di tiro ed effetto, dato che avere l'uno senza l'altro non porterà a grossissime soddisfazioni.**
- **Quando crossate, cercate di farlo mentre state ancora correndo verso la linea di fondo, e non cercate di accentrarvi prima di passare, se non volete vedere partire dai vostri piedi delle ciofeche che percorrono sì e no trenta centimetri (sempre che ci sia vento a favore...)**
- **I colpi di testa sono un vera e propria fonte inesauribile di goal: imparate ad andare bene verso il pallone e a smarcarvi, e i goal fioccheranno come neve d'inverno (veramente dalle mie parti sono anni che non nevica, comunque il concetto è quello...).**



Che stia cercando di fare goal?

a cura di Matteo Camisasca

ShockHammer

Produttore ThrustMaster
Distributore OPENGATE
Prezzo L. 49.000
Sito Internet www.opengatespa.com



L'offerta di punta di ThrustMaster, nel settore dei gamepad per PlayStation, è rappresentata dallo ShockHammer, una periferica capace di funzionare in modalità digitale o analogica, dotata anche di supporto per il protocollo Dual Shock.

ThrustMaster è un'azienda che nel corso degli anni, s'è fatta un'ottima fama nell'ambito della produzione di accessori compatibili con le diverse piattaforme di gioco presenti sul mercato, proponendo periferiche sempre di alta qualità, frutto di attenti studi ergonomici, ben costruite e con un occhio di riguardo verso il lato robustezza. Questa tradizione viene confermata con il presente gamepad, dal design piacevole e curato (il contorno assomiglia vagamente al simbolo di Batman) caratterizzato da un copertura plastica metallizzata e da un profilo sostanzialmente piano, una scelta piuttosto differente rispetto ai classici pad per Psx.

L'impugnatura è agevole e salda, anche grazie alla gomma rigata, anti-scivolo, che ricopre le zone laterali e risulta particolarmente adatto per chi la natura ha dotato di mani medio grandi, viste le ragguardevoli dimensioni (sempre rispetto alla media) dell'oggetto in questione. I due motori interni dedicati al Dual Shock, forniscono sensazioni convincenti e puntuali, in relazione a quanto accade nel gioco. In sintesi un ottimo gamepad, consigliato in particolare a chi, oltre a un compagno di gioco, cerca un oggetto curato sotto il profilo estetico.

Formula Race Pro

Produttore ThrustMaster
Distributore OPENGATE
Prezzo L. 109.000
Sito Internet www.opengatespa.com



Nell'articolo dedicato al gamepad di ThrustMaster, s'accennava all'idea di prodotti di qualità, ormai legata da anni a questo nome. Nella costruzione dei volanti da gioco, in particolare, quando ancora la Psx era un'idea nelle menti degli ingenieri Sony, ThrustMaster dominava il mercato, in ambito PC, con volanti che sono diventati dei veri e propri miti per gli appassionati di giochi a quattro ruote. Questo Formula RacePro si propone come volante di fascia media (niente modalità Shock, per intenderci, solo analogica e digitale), dotato di pedaliera acceleratore/freno e di cambio a leva integrato nel possente blocco principale, quello in cui è inserito anche il volante. Parlando proprio della base d'appoggio, per il peso e le dimensioni consistenti, fornisce un grande senso di robustezza ed è sagomata in modo da essere appoggiata sulle gambe e stretta con le ginocchia. In azione il Formula RacePro si è dimostrato un partner affidabile grazie alle molle per il ritorno dello sterzo sufficientemente "decise", alla copertura del volante in gomma ruvida anti-scivolo, al cambio dall'inserimento puntuale. La pedaliera risulta forse un po' piccola e leggera: avrebbe giovato, la presenza di alcune ventose per fissarla al pavimento. Il cambio, come è stato detto, svolge bene il suo compito, ma può non piacere la scelta progettuale della leva classica al posto delle levette poste nel retro del volante come nelle automobili di Formula 1. Si segnala la duplice compatibilità con PlayStation e Nintendo 64.

Produttore Guillemot
Distributore DB Line
Prezzo L. 89.900
Sito Internet www.dbline.it

Race 32/64 Compact





Guillemot è un'azienda francese, produttrice di hardware e periferiche per i videogiochi, fondata, come del resto la Ubi Soft dai vulcanici fratelli Guillemot. Con il Race 32/64 Compact scende in pista nel mercato entry level per PlayStation.
Come suggerisce il nome, questo volante si presenta come un accessorio piuttosto "compatto" e ciò può essere un vantaggio per chi non vuole aver a che fare con oggetti & scatole ingombranti; la realizzazione totalmente in plastica, se da una parte lo rende leggero, dall'altra non contribuisce a conferirgli un senso di grande robustezza.
Dotato di un design molto piacevole, il Race 32/64 Compact è pensato per essere fissato ad un tavolo, benché, volendo, possa essere utilizzato anche appoggiato sulle gambe. Manca la pedaliera, probabilmente per massima aderenza alla scelta di compattezza, e tutti i controlli sono a portata di mano, o meglio di dita, una volta afferrato saldamente il volante: per il cambio, ad esempio, è stata scelta la soluzione "a farfalla" che fornisce un ottimo feeling e una grande comodità all'interno dei giochi di guida, consentendo allo Schumacher di turno, di non dover mai staccare le mani dal volante. A questo proposito, la forma del Race 32/64 Compact consente una presa sicura, pur presentando superfici completamente lisce, senza alcun tipo di soluzione anti-scivolo. Nelle fasi di testi il volante si è ben comportato, regalando buone sensazioni di guida. Il Race 32/64 Compact è funziona in modalità digitale o analogica ed è collegabile indifferentemente alla Psx o al sessantaquattro bit di casa Nintendo.

Produttore Guillemot
Distributore DB Line
Prezzo L. 59.900
Sito Internet www.dbline.it

Pump Action Gun



Eccoci finalmente all'opera con l'incarnazione di una delle periferiche meno consuete in ambito Psx (ok il mouse lo è ancora di meno...), la pistola; il modello in prova è la Pump Action Gun prodotta da Guillemot. Le sue dimensioni non sono contenutissime (forse per incutere un certo timore), ma per chi ha le mani un po' piccole, l'impugnatura così "consistente" può non risultare molto agevole. La Pump Action Gun dispone di tutti i pulsanti e le regolazioni che ci si può aspettare da un pistola per PlayStation tra cui quello che regola la velocità di fuoco, quello per l'auto-fire il selettore programmabile per la ricarica dei proiettili ecc. Come s'intende dal nome del prodotto, la Pump Action Gun è caratterizzata dalla possibilità di ricaricare l'arma manualmente, nello stesso stile dei fucili a pompa. La pistola di Guillemot comprende due modalità operative, una normale, per i giochi che supportano internamente le pistole ottiche (vedi Die Hard, Judge Dreed ecc.), l'altra è la modalità GunCon che le permette di essere utilizzata secondo le specifiche dettate dalla Namco (vedi Time Crisis, Point blank ecc..). In azione ha fornito quanto ci si aspetterebbe, precisione e un buon feeling.

MAILSTATION a cura di Gianluca Loggia

Non c'è tempo, fidatevi, non posso dirvi niente se non che vi voglio bene. Urge passare alle lettere.

LA PRIMA VOLTA

Ciao Ualone, oggi ho acquistato la mia prima rivista di videogiochi e, guarda caso, era proprio PlayStation World che era alla sua prima uscita! Devo ammettere che è stata una scelta del tutto casuale in mezzo a un mare di riviste tutte uguali: siccome è la prima volta che provo ad avvicinarmi al mondo dei videogiochi (preferisco ancora i fumetti, per il momento), mi ha fatto piacere trovare una rivista neonata, così posso seguirla fin dall'inizio. Innanzitutto dei complimenti di incoraggiamento vi servono (e sono sinceri) e poi vorrei ricevere pure io qualche consiglio che mi incoraggi: infatti non ho mai videogiocato... a dir la verità non ho mai avuto l'occasione di avvicinarmi a questa forma di intrattenimento. Vedendo però che la maggior parte dei miei amici si ritrova spesso attorno alla PlayStation e che ormai la maggior parte dei loro discorsi verte su questo, ho pensato di fare il grande passo: acquistare una PlayStation per esercitarmi e non passare le serate a guardarli passivamente! Che giochi mi consigli per cominciare (ho già *Tomb Raider*)? Dici che è più bello se mi compro un joypad analogico?
Grazie
Giancarlo '82

E te ne stai così, tranquillo? Voglio dire... lo noti anche tu che sei baciato dalla fortuna o è solo una mia impressione? Cioè, non per esagerare, ma io rinascerei pur di far coincidere il mio primo contatto col mondo dei videogiochi e l'uscita del numero uno di PSW, oh! Vabbè, te lo confesso: rinascerei comunque. E in ogni caso non mi chiamerei Giancarlo, intendiamoci. Oh, si scherza, eh? Senti, piuttosto... lo sai che non ho capito se l'hai comprata o no? La PlayStation, dico. A ogni modo mi pare che sia una cosa lì lì da venire e magari adesso ce l'hai già. Che dirti? Hai proprio vinto bene. Ma era naturale, figurati se non lo era. Si resiste proprio poco a guardar gli altri giocare. Per quanto riguarda i giochi da comprare, dai, non farmi ste domande. La rivista ce l'hai tra le mani, no? Esatto, leggila. Fallo pure il mese prossimo. Fallo sempre. Non avrai più dubbi su cosa giocare. Beh, quasi, dai. Mmm... ok, ok, ti dico anche quali sono i miei giochi preferiti. Da solo gioca a Castlevania: Symphony of the Night, *fattelo prestare dai tuoi amici e se non ce l'hanno non considerarli più tali. In due gioca a* Super Puzzle Fighter 2 Turbo *e in quattro o più divertiti con* Micromachines V3. *Il joypad analogico (che tra parentesi non ti serve con nessuno dei giochi sopraelencati), nell'incarnazione del Dual Shock, è attualmente venduto insieme alla Play, ma questo adesso lo saprai sicuramente meglio di me.*
Due cose ancora: grazie dei complimenti e, soprattutto, benvenuto. Non smettere, però, di leggere i fumetti sennò mi fa triste.

SPAZIO, SPAZIO, QUA SI SOFFOCA!

Salve a tutti,
un po' di complimenti per il primo numero della rivista. Non mi ci soffermo a lungo perché non ho tempo (se non altro mi è servita a trovare finalmente tutti i segreti di *RE2*), ma un po' di news in più non guasterebbero. Veniamo a quello che mi preme: avrete capito che ho finito *Resident Evil 2*. Bene, dopo un tale capolavoro cercavo qualcosa che fosse all'altezza e, fidandomi – forse troppo frettolosamente - del vostro giudizio, ho comprato *Metal Gear Solid*. Beh... non mi sento di condividere il 9 che gli avete assegnato. Complice, forse, la soluzione che ho trovato sullo stesso numero, ho finito il gioco in una manciata di giorni... e al di là di questo mi sono comunque divertito di più con *Resident Evil 2*.
Nient'altro da aggiungere, volevo solo dire la mia.
Armando Grassia

Urgh! Quanto ci sarebbe da parlare, mamma mia, non mi trattengo... purtroppo devo farlo, perché lo spazio è quello che è. Non ti rendi conto di quanti argomenti hai toccato in poche righe (voti, recensioni, longevità dei giochi, gusti personali...). No, non si può andare avanti così. Coalizziamoci, vi prego, mandate una caterva di lettere e-mail chiedendo esplicitamente 10 (dieci) pagine per l'angolo (ehm...) della posta e che non se ne parli più!
A proposito di pagine in più: vanno bene le news, adesso?
Mentre per quanto riguarda quello che dicevi circa MGS, io direi che... ok, ok, chiudo, non c'è bisogno di mettere 'ste mani davanti... e piantatela!
Ciao raga,
alla prossima,
scrivete
scrivete
scrivete...



Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World
MailStation
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
ualone@tin.it

HINTZONE

a cura di Riccardo Perotti

Lieto di presentarvi la posta trucchi di PlayStation World, rubrica, vostro malgrado, curata dal sottoscritto e la cui presenza/non presenza sui prossimi numeri del vostro giornale preferito dipende unicamente da voi lettori. Per questo motivo, se intendete porre fine alle sofferenze, alle pene provocatevi da un passaggio particolarmente arduo o se avete intenzione di eliminare i vostri nemici con l'ausilio di un bieco trucco, non esitate a scriverci.

Cedere o non cedere durante la tortura cui Solid Snake viene sottoposto comporta dei cambiamenti nel corso dell'avventura?
(Davide)

Effettivamente sì. Cedendo manderesti Meryl incontro a un'inevitabile morte per mano del malvagio Revolver Ocelot. Ma le differenze non finiscono qui. I due possibili atteggiamenti durante la tortura influiscono anche sul finale del gioco: cedere significa ottenere la mimetica ottica, il cui potere è di conferire a chiunque la indossi la virtù dell'invisibilità; resistere significa, invece, guadagnare la bandana, in grado di fornire munizioni infinite per qualsiasi arma. A te la scelta...

Come posso superare l'enigma degli uccellini e del pianoforte di *Silent Hill*?
(Andrea - Milano)

La soluzione è presto detta. Avrai notato che la parte insanguinata della tastiera del pianoforte si compone di due tipologie di tasti: quelli normali, che emettono un regolare suono, e quelli afoni, che non lo producono. La chiave dell'enigma sta proprio nei cinque tasti (non ti dice nulla questo numero? ^_^), la cui pressione nel corretto ordine ti consentirà di accedere alle aree successive del titolo Konami e, quindi, di proseguire nell'avventura. Ecco la giusta sequenza:
RE - LA - SIb - SOL - REb

Sto cercando disperatamente i trucchi per *Fifa '99*. Potresti suggerirmene qualcuno?
(Nicola - Napoli)

VECCHI MA BUONI
Per aumentare le qualità di qualunque giocatore disponibile, cambiane il nome quello di questi vecchi "volponi":
Cruijif - Beckenbauer - Maradona - Pelé - Van Basten
RICCHI E CONTENTI
Per ottenere danaro infinito digita nella schermata di configurazione della squadra L1, L2, R2, R1, O, X, quadrato, triangolo, start, select.
TOP 25 PLAYER
Premi L2, L1, R2, R1, quadrato, triangolo, su, giù, sinistra, destra, select. In questo modo saranno disponibili venticinque dei migliori calciatori.

In *Silent Hill*, sono bloccato dall'indovinello delle porte girevoli. Puoi aiutarmi?
(Luca, '79)

Osserva le due porte girevoli. Ognuna di esse è disposta a T ed è dotata di una maniglia. Per risolvere l'enigma devi procedere in tre punti:
1. Gira due volte a sinistra la manopola di sinistra
2. Gira due volte a destra la manopola di destra
3. Gira una volta a sinistra la manopola di sinistra
Agendo in questo modo supererai senza difficoltà alcuna questo punto.

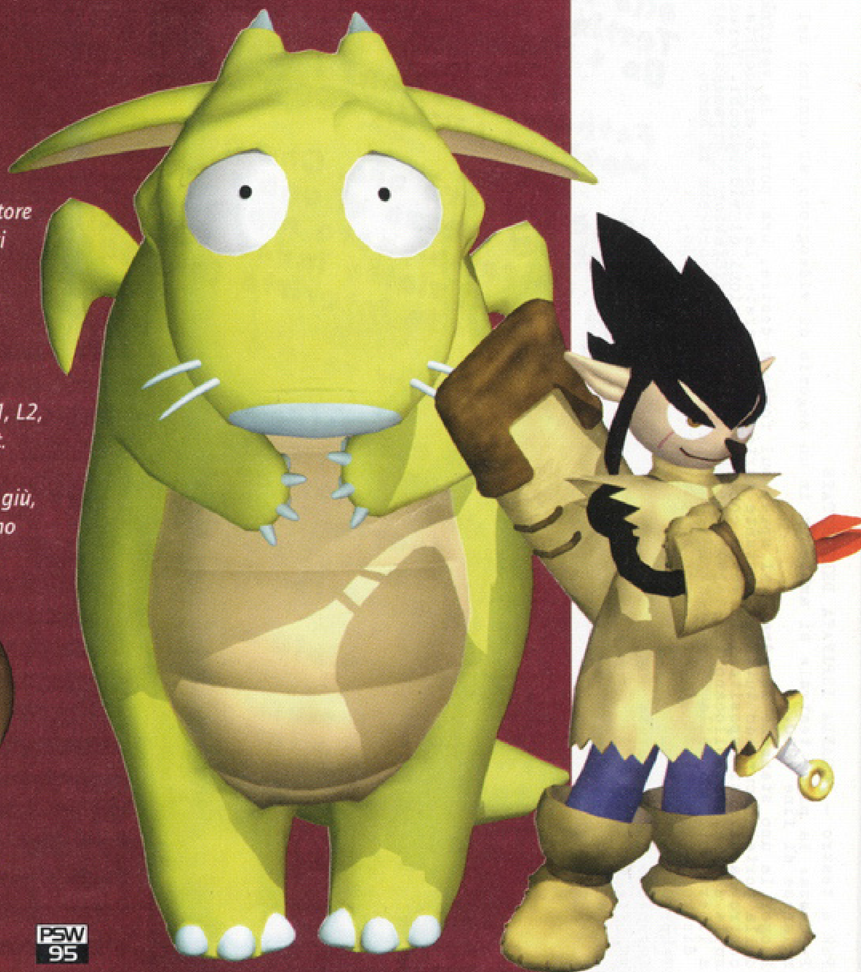
Come trovare il cinquantesimo falco dorato in *Alundra*?
(Dario, '76)

Innanzitutto devi munirti di una bacchetta del fuoco, unico modo per catturarlo. Lo troverai nelle vicinanze della capanna di Lurvy Smith.

Esistono trucchi per *Syndacate Wars*?
(Fabio, '85)

Sì, esistono. Uno di questi rende disponibili tutte le armi. Per attivarlo premi, durante l'introduzione, su, su, giù, giù, sinistra, destra, X, O. Qualora l'avessi inserito correttamente, sentiresti uno sparo.





Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World
Hint Zone
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
gladius@pmp.it

EPITAFFIO

Sottotitolo: chenoncentranullaconletichettadiscografica

This is the End, my only friend... the END.
Can you picture, what will be?
In a desperate land...

Fratelli, piangiamo assieme la morte prematura di Sorella PlayStation Zavettona, annata '95/'96, Sesso 1002.
La cara si spegneva alle ore 11.52 di venerdì 29 maggio 1999, allorché veniva interpellata per una nuova partita a Winning Eleven '98/'99.
Ne danno l'annuncio: Mattia "Zave" Ravanelli, ZavettoniFAX, il suo alter ego, la sua ombra, il suo dopple ganger, il suo portafogli.

Ride the Snake! Ride the Snake! The Snake is long.
Seven Miles.

Addio piccola copertina di Gex 2, sofficemente adagiata sul cofano dell'amata.
Addio chippottino a 4 fili che rendevi reali tutti i gold della EA.
Addio serate d'estate passate con un ammasso di fili scoperto, una penna come supremo timone che dava il via alla rotazione della testina. Addio testina.
Testina di vitello!
[Io + Kutaragi]

Father... Yes son? I Want to Kill You
Mother? I WANT TOOOO...

Che ne sarà ora. Che ne sarà. Di una spia incastrata nel bel mezzo di uno scontro a fuoco con un Hind, di un campionato nipponico che brillava nel buio, di un poliziotto indefesso per le strade americane, di un tifoso interista (no, quella è un'altra cosa)...

Com'on baby take a chance with us

Un'altra è destinata a prendere il tuo nome, un'ibrida TXXX, ma nessun sostituirà quel tasto open un po' smandrappato, quel dover giocare a testa in giù per farti compagnia, quello sportellino dell'ext che si staccava a morsi, quelle tre prese RGB che mi avevano preservato dalla spesa per un cavetto divisore di segnale...

Niente sarà più come prima.

[When the music's over
turn off the lights]

This is the End
My only friend

THE END

PSW a teatro - DOMANDA ISPIRATA DELL'ESTATE

Premessa: la piecé teatrale si ambienta in un negozio di videogioco ai confini del reale, nella provincia milanese di fine '900.

Luogo: In uno stanzone squadrato si apre, sul fondo a destra, una porta. La vetrina starà alla sinistra della porta, occupando tutta la restante parte della parete. La scena è arricchita al suo centro da diversi espositori in vetro con svariate confezioni di videogiochi. Verso il pubblico, sulla destra, si collocano tre televisori con collegati PlayStation e Dreamcast vari, a libero utilizzo della clientela. Sulla sinistra dei televisori sta il banco dietro cui lavora il giovane e canuto proprietario del negozio.

Tempo: Mattina di una tarda primavera.

Avventore (c.s.): avete una vite del "9"?

Negoziante: No.

LA QUESTIONE DEL MESE

Domanda: E' moralmente giusto comprare giochi pirata?
Risposta: Si stava meglio quando si stava peggio. Stando ora peggio, stiamo da dio...

FINE QUESTIONE DEL MESE

GIU B°CS

Che cosa devo ascoltare mentre leggo PSW?

Californication
Red Hot Chili Peppers

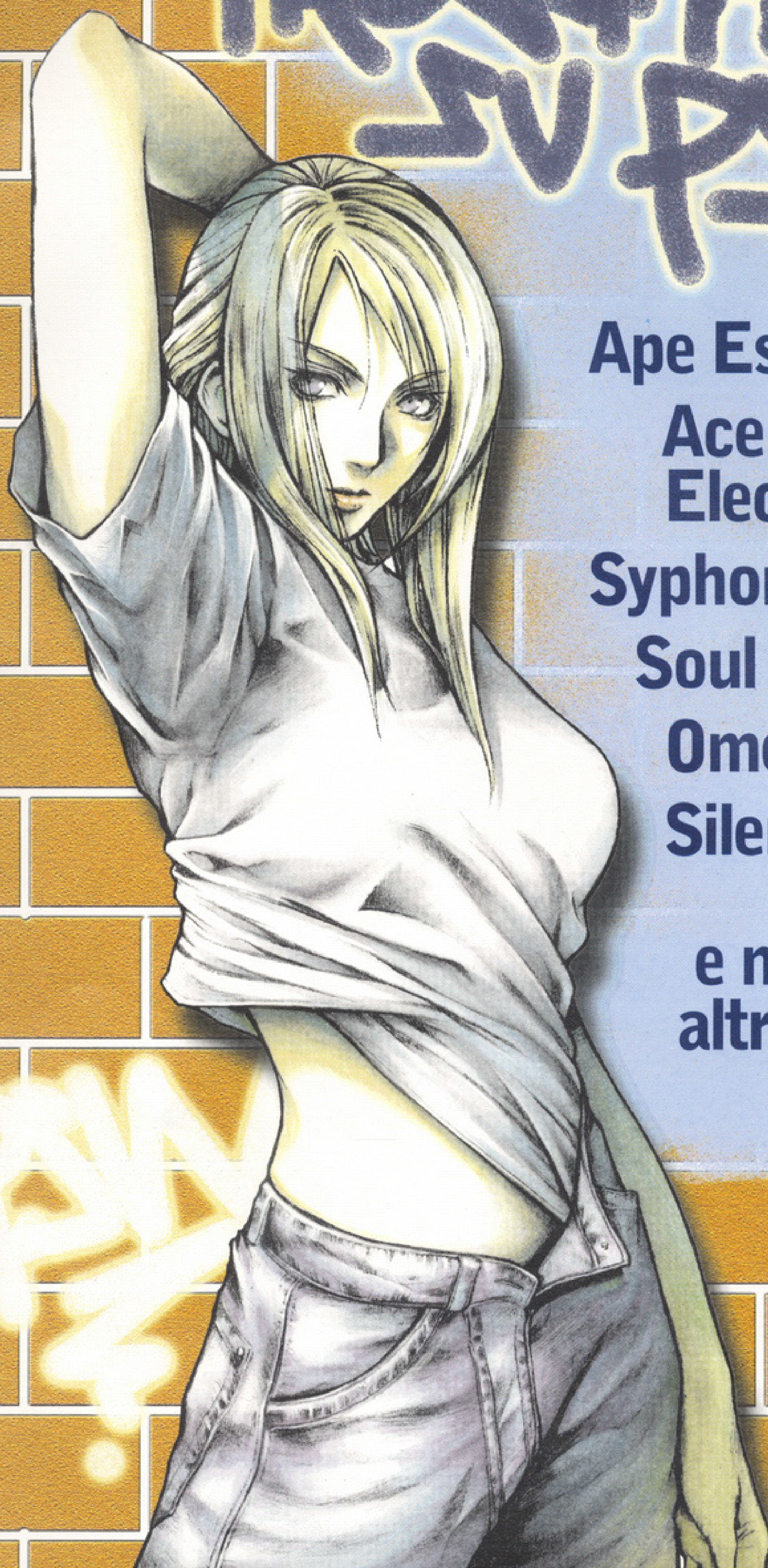
August & Everything After
Counting Crows

Rage Against the Machine
Rage Against the Machine

XRAY ON THA NET

Siete cybercollegati alla rete? Navigate nell'autostrada del multimediale interattivo e vi interfacciate con tutto l'interfacciabile? Male, fatevi vedere da qualche medico serio. Se invece avete un computer, un modem e anche un abbonamento a Intennetto, potete gustarvi qualche sano rapporto digitale col mondo di PSW! Se cercate discussioni al limite dello sfregio morale gettatevi con un qualcunque Usenet Browser nel mondo dei niusgruppi, più in particolar in i.c.c., che sarebbe poi it.comp.console. Se la vostra forza è invece l'inutile favella armata e pungente, tuffatevi sicuri sul vostro canale IRC (un bel programma per entrare nel mondo irc e Mirc,) che sarebbe #psw, server: irc.jnet.it. L'ultimo consiglio multimediatico odontotecnico che possiamo dispensarvi è quello di far visita al bel Console Keeper (sito dedicato al mondo delle console).

PROSSIMAMENTE SU PSW



Ape Escape

Ace Combat 3: Electrosphere

Syphon Filter

Soul of the Samurai

Omega Boost

Silent Hill

e molto altro ancora...